

Univerzita Karlova v Praze
Pedagogická fakulta

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2018

Veronika Vodová

Univerzita Karlova v Praze

Pedagogická fakulta

Katedra psychologie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Prožitek imerze na příkladu moderních RPG

The Experience of Immersion in modern RPG

Veronika Vodová

Vedoucí práce: Mgr. Ondřej Hrabec, Ph.D.

Studijní program: Psychologie a speciální pedagogika

Studijní obor: Psychologie

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Prožitek imerze na příkladu moderních RPG vypracoval/a pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

Praha, 13.7.2018

.....

podpis

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala Mgr. Ondřeji Hrabcovi, Ph.D. za pomoc s výběrem tématu, tvůrčí svobodu při jeho zpracování a podnětné připomínky ke struktuře a obsahu práce. Dále děkuji všem účastníkům výzkumu, bez kterých by tato práce nemohla vzniknout.

ABSTRAKT

Práce si klade za cíl prozkoumat prožitek imerze na příkladu videohry žánru moderní RPG Zaklínač 3: Divoký hon, a to za použití kvalitativních metod šetření. Otázky výzkumu směřovaly k tomu, kdy prožitek imerze u hráče vzniká, jak osciluje tempo hráčova vtažení do hry, kdy prožitek zaniká (popř. co jej narušuje) a jak se imerze projevuje. První metodou je polostrukturovaný rozhovor, který mapuje minulou herní zkušenost osmi hráčů hry Zaklínač 3: Divoký hon. Druhou metodu představují hráčské deníky zaznamenávající bezprostřední herní zážitky čerstvých hráčů, kteří se s ukázkovou hrou čerstvě seznamují. Výsledky přinesly formulování nového druhu imerze, tzv. transmediální, která představuje ponoření se do hry ovlivněné předchozí zkušeností hráčů s jinými médii pojednávajícími o stejném univerzu objevujícím se ve hře (kniha, film, seriál). Poznatky z výzkumu by bylo možné aplikovat při dalším zkoumání imerze ve virtuálních prostředích, kde by pomohly zmapovat důvody obliby nově vznikajících či populárních videoher, které by mohly být cenné pro pochopení interakce hráčů s videohrami.

KLÍČOVÁ SLOVA

imerze, prezence, zaujetí, flow, hra, videohry, hry na hrdiny, imaginace

ABSTRACT

This thesis deals with the phenomenon of immersion in modern RPG The Witcher 3: Wild Hunt, using the qualitative method of research. The main objective is to examine when the player's immersion arises, how the intensity of the immersive experience deviates throughout the game, when the immersive experience terminates (possibly what it disturbs) and how can immersion be manifested and detected. The first method is a semi-structured interview, which surveys the gaming experience of eight players of The Witcher 3: Wild Hunt. The second method consists of gaming journals which record the immediate experience of new players, who have been playing the game for the first time. The results offer a new conception of the researched phenomenon, so called transmedial immersion, which refers to the influence of different media (book, movie, tv series) on the immersive experience of the player. The findings could be applied to further research of immersion in virtual environments.

KEYWORDS

immersion, presence, engagement, flow, videogames, role playing games, imagination

Obsah

Úvod	8
1 Teoretická část	9
1.1 Teorie hry	9
1.1.1 Johan Huizinga	9
1.1.2 Roger Caillois	11
1.1.3 Videohra	12
1.1.4 Role-playing Game	13
1.2 Psychologický základ hráčské zkušenosti	15
1.3 Prožitek imerze	17
1.3.1 Počátky zkoumání imerze	17
1.3.2 Imerze jako zamlžený pojem	18
1.3.3 Proces formování zkušenosti imerze	20
1.3.4 Engagement a Engrossment aneb model formování imerze	23
1.3.5 Inkorporace a druhy zapojení	26
1.3.6 Flow	30
1.4 Svět Zaklínače	31
1.4.1 Andrzej Sapkowski a knižní sága	31
1.4.2 Herní díly	33
1.5 Shrnutí	36
2 Empirická část	37
2.1 Výzkum a jeho účel	37
2.1.1 Výzkumné otázky	37
2.1.2 Metody sběru dat	37
2.1.3 Výběr výzkumného vzorku	38

2.1.4	Role výzkumníka	39
2.1.5	Postup výzkumné práce	39
3	Interpretace výsledků	41
3.1	Představení informantů	41
3.1.1	Rozhovory	41
3.1.2	Hráčské deníky	47
3.2	Interpretace rozhovorů a hráčských deníků	48
3.2.1	Tempo vtažení	48
3.2.2	Vtahující aspekty hry	50
3.2.3	Narušení imerze	59
3.2.4	Shrnutí výsledků	63
4	Diskuze a závěr	64
4.1	Návrh dalšího výzkumu	64
4.2	Limity šetření	65
4.3	Závěr	66
5	Seznam použitých informačních zdrojů	67
	Seznam příloh	70

Úvod

Videohry jsou stále se rozvíjejícím médiem, které si za pár dekád od svého vzniku vybojovalo své právoplatné místo ve společnosti a nabylo téměř takové intenzity, jakou disponuje filmový, knižní či hudební průmysl. Fascinovaly mě vždy, ať už jako hráčku či studentku psychologie. Stejně jako já se jistě každý hráč někdy podívoval nad tím, čím to je, že nás vtahují fantazijní světy her natolik, že se do nich tak rádi noříme zas a znova. Čím to je, že příběhy her skrze obrazovku ožívají a dokáží v hráči vyvolat tolik emocí? Proč jsou některé herní tituly populárnější než jiné, co vůbec pojem „vtahující hra“ znamená? Jak dokáže virtuální realita navodit u hráče prožitek autentické reality? Dokonce ani mezi badateli zkoumajícími tento prožitek neexistuje jednotná definice a odpovědi na tyto otázky. V jednom se však shodnou – je třeba tento prožitek aktivně zkoumat a co nejlépe pochopit interakci hráče s videohrou.

Mnoho výzkumů videoher již bylo provedeno. Většina z nich badateli z technických oborů, mediálních studií či dokonce literárními vědci. Psychologie se k nim také se zájmem obrací, v posledních letech dokonce jinak, než bývalo zvykem. Středobodem není pouze odvrácená strana videoher, tedy negativní vliv jejich hraní na člověka (agrese, závislost, únik před realitou), ale také jejich pozitivní působení (rozvoj kreativity apod.). Objevuje se snaha o skutečné pochopení toho, co hráče motivuje k hraní videohry, čím mu hra dělá radost, jak vůbec ona interakce hra-hráč funguje a co může přinést.

Jsem přesvědčena, že zmapování prožitku imerze je důležité nejen ve výzkumu virtuálního prostředí, ale pro psychologii obecně. K dosažení tohoto prožitku člověk musí být plně zaujat hrou – koncentrovat na ni svou pozornost, prožívat emoce skrze svého herního avatara, umět se zorientovat v herním prostředí, pochopit jeho pravidla, umět na ně pohotově (automaticky) reagovat a plnit herní úkoly, nebo přemýšlet nad rozhodnutími, která ve hře podstoupí. Tento všepohlcující stav volného plynutí mysli spolu s děním ve hře je zároveň vcelku těžké navodit a není samozřejmý. Někteří autoři dokonce tvrdí, že příjemný pocit plynutí, který *imerze* představuje, může být motivační složkou hraní her – důvodem, proč videohry hrajeme. Věřím, že by mohlo být zajímavé využít poznatků z mapování tohoto prožitku taktéž do psychologické praxe (zefektivnění edukace žáků na ZŠ/SŠ či terapie).

1 Teoretická část

Tato část bude věnována seznámení s veškerými pojmy, které jsou pro výzkum *imerze* relevantní. Nejprve bude představena teorie hry jako takové, dále videohra, žánr RPG a jeho moderní varianta. Poté definuji prožitek *imerze*, historii jeho zkoumání a představím stěžejní teorie, se kterými budu dále pracovat v empirické části. Závěr kapitoly bude věnován představení zkoumané videohře Zaklínač 3: Divoký hon a jeho transmediálnímu zázemí.

1.1 Teorie hry

K lepšímu porozumění problematiky prožitku *imerze* je třeba definovat pojmy hra, videohra a vysvětlit, čím se vyznačuje žánr RPG a jeho moderní odnože.

1.1.1 Johan Huizinga

“Hrajeme si a víme, že si hrajeme, tedy jsme něčím víc než jen rozumnými bytostmi, neboť hra je nerozumná.” (Huizinga, 2000, s. 17)

Definice pojmu „hra“

Podle nizozemského historika kultury Johana Huizingy (2000, s. 45) hra může být definována jako ryze svobodná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých (avšak bezpodmínečně závazných) pravidel, která má svůj cíl v sobě samé, už jen tím, že hrou je. Je doprovázena pocitem napětí, radosti a prožitkem „jiného bytí“, rozdílného od bytí „všedního života“. Dále také zdůrazňuje (2000, s. 24), že hra je „činnost, která je míněna „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale která přesto může hráče plně zaujmout. Také je aktem, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku.

1. Svoboda/dobrovolnost
2. Uzavřenost a ohraničenost
3. Pravidla a řád, možnost opakování
4. Připoutání, okouzlení
5. Emoce a rytmus (harmonie, napětí atd.)
6. Neobyčejnost, vlastní svět hry
7. Bez materiálního užitku

Definice Huizingy je nejznámější a nejpoužívanější, což však neznamená, že je bezchybná. Významným kritikem této teorie se stal francouzský sociolog Roger Caillois (2001), který zde viděl problém především v nedostatečné kategorizaci her a příliš malém prostoru pro charakteristický vnitřní svět hry, který se mu z hlediska motivů ke hraní jeví jako stěžejní. Vytýkal také absenci zasazení her do společnosti a to, že se Huizinga nezamýšlel nad možným negativním vlivem her.

Magický kruh

Důležitým aspektem v Huizingově teorii hry je kromě definice her také tzv. magický kruh.

„Hra není ‘obyčejný’ nebo ‘vlastní’ život. Spíše je vystoupením z takového života do dočasné sféry aktivity s vlastní tendencí.“ (Huizinga, 2000, s. 18)

Zmiňovanou *dočasnou sférou aktivity s vlastní tendencí* rozumí jakýsi *magický kruh*, který vyjadřuje vlastní diegetický herní prostor typický svými pravidly, hranicemi a oddělenými emocemi.

Myšlenku magického kruhu v kombinaci s výzkumem videoher rozpracoval mimo jiné americký teoretik médií a filozof Alexander R. Galloway ve své publikaci *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006, s. 6-9). Podle Gallowaye je vlastní diegetický prostor magického kruhu v uměle vytvořeném světě videoher mnohem komplexnější, dokonce jej označuje jako „dvojí“. Jeden je nazván *externí* (jinak také „operator acts“) a zahrnuje veškeré ovládání hry (myš, klávesnice, joystick, VR, simulace volantu atd.), techniku potřebnou k provozu hry a celkově vše, co ovlivňuje hráčův vstup do světa videohry. Druhý, *interní prostor hry* (také označován jako „machine acts“), se vztahuje k pobytu hráče coby avatara uvnitř herního světa, který je hráči zprostředkován v podobě audiovizuálních vjemů, a je spojen s osvojováním pravidel dané hry, přejímání role avatara¹. Podstatou celé této myšlenky je fakt, že obě tyto oblasti diegetického prostoru probíhají naráz a navzájem se ovlivňují (například problém s ovladači může způsobit nechtěné opuštění interního herního světa apod.) na základě hráčových akcí a dané herní situace.

¹ Avatar je postava ve hře, za kterou hráč hraje. Jedná se o reprezentaci hráče ve virtuální realitě, se kterou se (v ideálním případě) hráč identifikuje.

1.1.2 Roger Caillois

Kniha *Hry a lidé* z pera francouzského sociologa Rogera Cailloise (2001) by se dala považovat za opravu Huizingovy teorie, jelikož jej často zmiňuje a upravuje jeho zpochybněná tvrzení za nové či přetransformované. Caillois Huizingovu klasickou definici rozšířil například o znak *neproduktivity* (hazardní hry by neměly být nahlíženy jako produktivní činnost, neboť finanční prostředky nevytváří, ale pouze přemísťují z hráče na hráče) a *fiktivnosti*, z toho důvodu, že „*vlastní svět hry*“ musí být lépe ohraničen tím, že je simulovaný. Vzhledem k vlastním pravidlům hry existuje také zcela nový, *fiktivní* herní svět.

Čtyři typy herního zážitku

Caillois proslul především svou kategorizací her, ve které hry nejen komplexně charakterizuje, ale také staví do zrcadla společnosti. Vyděluje čtyři typy: *agón* (souboj), *alea* (náhoda), *mimésis/mimikry* (předstírání a simulace) a *ilinx* (závrať).

Agón

Do této skupiny spadají hry, které nějakým způsobem testují um a schopnosti hráče. Další charakteristikou je *zápas*. Zářným příkladem mohou být sporty (týmové i individuální). Pro agón je také typická orientace na *výsledek*, který v těchto hrách závisí zejména na dovednostech hráčů a odvíjí se od toho, jak se během hry rozhodnou.

Alea

Sem Caillois řadí hry, které jsou zcela závislé na náhodě a schopnosti hráče zde nehrají žádnou roli. Patří sem ku příkladu ruleta, hod mincí, tombola a loterie. V těchto hrách hráči často spoléhají na osud, který jim zaručí kýžený výsledek.

Mimésis/Mimikry

Hry, při kterých něco předstíháme, na někoho si hrajeme. Noříme se do fantaskního světa hry a akceptujeme jej jako realitu. Patří sem veškeré simulativní hry v rolích, jako je např. hra „na školu“, parodie atd. Mimikry jsou orientovány na proces hry, tedy na to, aby se hráč po dobu hraní opravdu bavil; výsledek či konec mimésis často ani nemá.

Ilinx

Ilinx (vertigo) v překladu znamená “závrat”. Patří sem specifické pohybové hry, které probouzí adrenalin a slouží jako koření všedního života. Dle Cailloise sem spadá například lyžování. Stejně jako tomu je u mimésis, také hry typu ilinx jsou orientovány na proces a nikoliv výsledek.

	Kulturní formy zůstávající na okraji společenských mechanismů	Institucionální formy integrované do života společnosti	Zkáza
<i>AGÓN soutěž</i>	sport	obchodní konkurence zkoušky a konkurzy	násilí, touha po moci, úskočnost
<i>ALEA náhoda</i>	loterie, kasina, dostihy, sázkové kanceláře	burzovní spekulace	pověřivost, astrologie, atp.
<i>MIMIKRY předstírání</i>	karneval, divadlo, film, kult hvězd	uniformy, obřadní etiketa, reprezentační povolání	odcizení, rozdvojení osobnosti
<i>ILINX závrat</i>	alpinismus, lyžování, létající hrazdy, opojení rychlostí	povolání předpokládající zvládnutí závratí	alkoholismus a drogy

Obrázek 1.- Kategorie her a jejich podoby (Caillois in Klusák, Kučera, 2010, s. 25)

Caillois dále rozlišuje to, zda je hra formalizována pravidly, nebo jsou pravidla spíše tvořena během herního procesu. V originále je dělí na “game” and “play”, přičemž “game” reprezentuje hru s formalizovanými pravidly a “play” zastupuje proces s neformalizovanými, rozvolněnými pravidly. Jeho primární sociologické hledisko také napomohlo tomu, že hru zařadil do společnosti (viz obr. 1).

1.1.3 Videohra

Již z názvu je jasné, že *videohra* je primárně *hrou*. Ta se hratelnou stává díky interaktivnímu *softwaru* v počítači (případně televizi či mobilním telefonu) a jeho *komponentům*, jako je monitor, reproduktory a myš/klávesnice/joystick. Primárně působí na tři z našich smyslů: video na zrak (vizualizace), audio na sluch a ovládání je většinou hmatové. Při hraní videohry se ocitáme v uměle vytvořeném světě, který je často provázán *příběhem/zápletkou* (kromě ludického pohledu přidávám také ten naratologický z důvodu komplexnosti). Přicházím tedy s touto definicí:

“Videohra je hra zprostředkovaná herní platformou a potřebnými pc/tv komponentami, odehrávající se ve virtuálním světě, přičemž může být založena na příběhu.”

1.1.4 Role-playing Game

Z hlediska Cailloisovy kategorizace herních prožitků by hry na hrdiny (z angličtiny „role-playing games“, či zkráceně RPG) splňovaly znaky především mimésis-agón, čili simulace-kompetence. Primárně v nich jde o to, že hráč zaujímá roli/role herních postav (avatarů), se kterými se v ideálním případě identifikuje, což by vysvětlovalo mimetický prožitek. Agonální se RPG žánru vyskytuje ve větší či menší míře také, a to prostřednictvím soubojů, dosahování herních cílů (v co nejrychlejším možném čase, nejlépe apod.) nebo ve vývoji postavy, což nám umožňuje lepší kompetenci v herním světě. Hrabec (2012) ve své diplomové práci k prožitkům u žánru RPG řadí také aleu:

„Překvapivě zařazují RPG do aleatorických her, i když jsou založeny na procesu závažných voleb. Důvodem je systém pravidel těchto her, který ve větší či menší míře využívají faktoru náhody a pravděpodobnosti. Výsledky úkonů ve hře mají totiž určité číselné vyjádření úspěšnosti (úder mečem udělí poškození 1-10), což buduje i jistou variabilitu v průběhu herních situací.“ (Hrabec, 2012, s. 31-32)

Žánr RPG má mnoho podob. Nejstarší zástupce najdeme mezi tzv. „pen and paper“ RPG (hry typu Dungeons & Dragons), které se vyznačují zpravidla bohatším herním obsahem, jelikož jsou omezeny pouze hranicemi lidské fantazie. Podobné „dungeonům“ jsou také stolní RPG. Mezi hry na hrdiny neodmyslitelně patří také LARP (live action role-playing), což je hra na hrdiny zasazená do reality. Hra na hrdiny ve virtuálním světě, někdy označovaná jako CRPG, se dělí na single-player a multi-player (např. MMORPG). RPG lze shnout na podžánry a dále je dělit *dle tématu* (sci-fi, fantasy, steam-punk, post-apocalyptic atd.) nebo *dle poměru linearity versus otevřenosti* (starší RPG jsou spíše linerární, trendem moderních je otevřený svět).

Za znaky RPG žánru obecně můžeme považovat:

- Přítomnost avatara, jehož roli ve hře zaujmeme, ovládáme jej a postupně vyvíjíme.
- Propracovaný herní svět, který postupně prozkoumáváme.
- Sadu úkolů, za jejichž splnění získáváme zkušenostní body (tzv. XP).
- Zápletka v podobě příběhu, který se postupem hry dobarvuje.
- Systém rozhodnutí, pomocí kterých hráč určuje další směr hry.

- NPCs (non-player characters), tedy postavy ovládané počítačem, se kterými hráč během hry interaguje.

Moderní Role-playing Game

Nové podoby klasického žánru RPG se v mnohém liší. Splňují sice stále všechny výše uvedené znaky, zároveň však trochu sublimují do ostatních videoherních žánrů, kdy dochází k jejich vzájemné difúzi. Herní série Zaklínač (CD Projekt Red, 2007-2015) například spadá do kategorie „akční RPG“, pro kterou je typický důraz na boj s herními protivníky různých druhů. Hráč si během hry vylepšuje brnění a zbraně, zdokonaluje svůj bojový styl (který si libovolně určí dle svých priorit) a na boj se tak cíleně připravuje. Vývoj postavy však není natolik komplexní jako u starších zástupců her na hrdiny (např. Baldur's Gate, BioWare, 1998).

V moderních RPG se čím dál častěji objevuje orientace audiovizuální zpracování po vzoru akčních filmů (efektní výbuchy, detaily na bojové scény apod.) a obsahují důraz na větší interaktivitu². Větší důraz je kladen také na pasivní („filmové“) části hry, tzv. *cut scenes*, kdy hráč pozoruje postavy. Vzhledem k „filmovosti“ moderních RPG se také objevuje snaha vytvořit psychologicky co nejpropracovanější nehráčské postavy (v případě hry Z3 také avatara), a především netransparentní systém herních rozhodnutí a jejich dopadů.

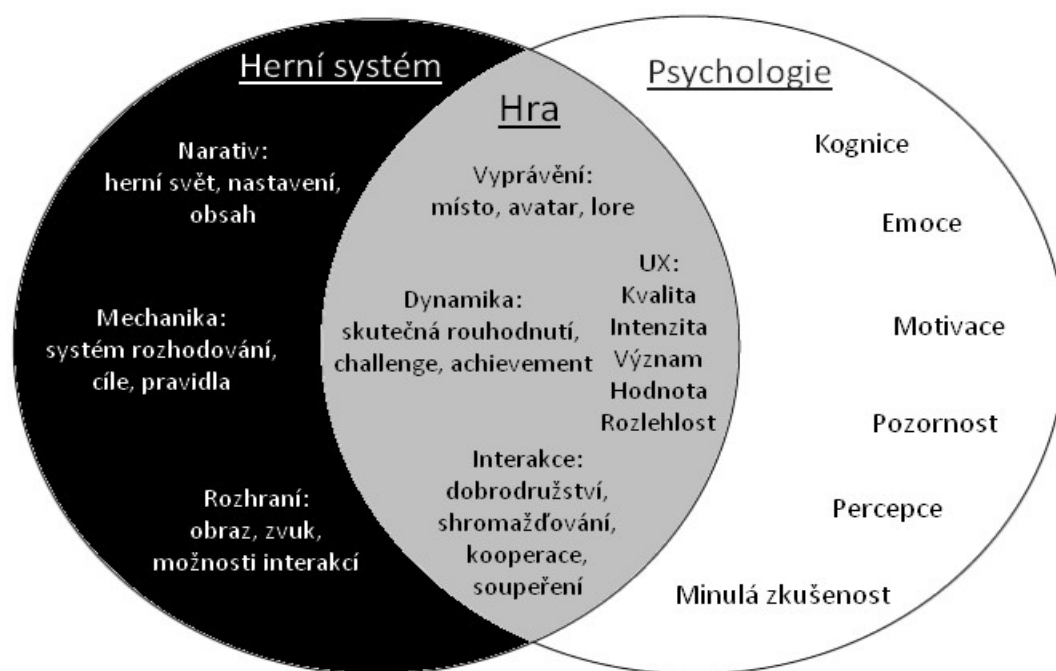
Novým trendem jsou také sandboxové typy her, které charakterizuje stále otevřenější virtuálnější svět, větší možnost pohybu, svobody rozhodnutí i volby činností v herním prostoru. Hra na první pohled působí, že hráče do ničeho nenutí a nechává jej svobodným, což často bývá jen „na oko“ (možná z důvodu navození dojmu realističnosti) a hráč se přesto musí držet hlavní dějové linie, aby hru dokončil (ku příkladu otevřený svět v provedení zkoumané hry Z3 (CD Projekt Red, 2015), nový díl herního cyklu Assassins Creed: Origins (Ubisoft, 2017) či českou novinku Kingdom Come: Deliverance (Warhorse Studios, 2018)). Pro klasické CRPG je typické nastavení kamery zezhora (z ptačí perspektivy), kdežto moderní RPG mají kameru za zády nebo za rameny postavy, což může mít na imerzi velký vliv (hra hned působí více realisticky).

² V podobě například QTE = Quick Time Events, tedy úkolech, které od hráče vyžadují pohotovostní reakce.

Příkladová hra Zaklínač 3: Divoký hon je označována jako moderní představitel žánru RPG a o tom, zda je to správná nálepka, by se dalo dlouze polemizovat. Ač silně podléhá trendu modernizace, uchovává si stále několik RPG prvků. Například při zvolení nejtěžší obtížnosti je nutná příprava na boj (alchymie, výroba petard a užití dalších pomůcek, které nejsou v „klasické“ výbavě), která je pro stará CRPG typická. Stavba talentů a systém vylepšení (runy, talismany) si také zanechává jemnou podobu tzv. socket systému starších zástupců žánru. Co se samotného boje týče, není natolik komplexní, jak tomu bylo u RPG dříve, a je založen spíše na efektech. Dále v nabídce neexistuje možnost zvolit si vlastní bojový styl. Hráči mohou hrát hru sice jinými způsoby (jiné nastavení talentů), ale činnost ve hře to zdaleka neovlivní tolik, jako volba rozhodnutí v rámci narativu. Stealth akce se v Z3 neobjevují, tzv. lockpicking také ne, a to je malý jen zlomek chybějících charakteristik. Od klasických RPG se Z3 značně odlišuje už jen tím, že avatar je již pevně stanoven, plně psychologicky dokreslen a jen málo se na něm dá měnit. Snad jen brnění a střih vlasů/vousů.

1.2 Psychologický základ hráčské zkušenosti

Ve finské studii (Takatalo et al., 2010) věnované výzkumu vlivu hráčské zkušenosti na prožitek prezence, zapojení a flow je prezentován tento obrázek (Obr. 2), který zobrazuje propojení herního systému s psychikou hráče (zástupně nazváno „Psychologie“), které sublimuje ve hru. V rámci hry vzniká herní zkušenost („UX“ – user experience), která může nabýt až takové intenzity, jakou je *imerze*. Záleží však na mnoha faktorech, prožitek *imerze* vůbec není automatický. Odvíjí se nejen od zpracování herního systému a jeho působení na smysly hráče, ale může být ovlivněn zcela vnějšími faktory, jakým je například celkovém rozpoložení hráče (dále viz obr. 2).



Obrázek 2. Model hráčské zkušenosti přeložený z aj originálu (Takato et al., 2010, s.26)

Takatalo et al. (2010, s. 24-27) nahlíží na proces formování hráčské zkušenosti jako na sublimaci dvou stejně důležitých prvků: interakce hra-hráč. Herní systém, který je zcela ovlivněn herním designérem tvořícím komponenty mechaniky, narativu (myšleno jako „scénář“) a uživatelské rozhraní. Hráčská zkušenost je kromě herního systému ovlivněna také osobností hráče a jeho základními duševními procesy (kognice, emoce, motivace, pozornost, percepce). Důležitou roli také ztvárňuje minulá zkušenost hráče, kterou výzkumníci chápou především jako zkušenost s jinými hrami; hráč nováček bude pravděpodobně na hru jinak reagovat než ostřílený „hardcore“ hráč. Hra (play) nastane tehdy, když hráč začne přímo interagovat se hrou (game), kdy na něj působí systém působí ve formě virtuálního prostoru; scénář se změní ve vyprávění, mechanika v dynamiku a rozhraní v nabídku interakcí uvnitř hry. Hráčská zkušenost je z větší míry nevědomá a vzniká volně. Obsahuje sadu pěti charakteristik (kvalita, intenzita, význam, hodnota a rozlehlost), které různě oscilují na škále od mínusu (nezúčastněný hráč) k plusu (plná *imerze* až *flow*).

Tato práce si klade za cíl prozkoumat herní zkušenost hráče v momentě, kdy se tato interakce herního systému a hráčovy osobnosti propojí, a vznikne prožitek *imerze* v různé intenzitě. Žádoucí je zmapovat, jakou měrou na tomto prožitku participují uvedené

psychické faktory a zjistit jejich úlohu ve formování zmíněného prožitku na příkladu zvolené hry Zaklínač 3: Divoký hon.

1.3 Prožitek imerze

Imerze, prezence, inkorporace, zapojení, engrossment, flow...kolik prožitků, tolik jmen? Již několik desítek let, co je prožitek “*bytí uvnitř uměle vytvořeného světa*” zájmem vědeckého zkoumání, se většina akademiků nemůže shodnout na konstantním názvu, který by prožitek vyjadřoval. Není se čemu divit, všechna tato označení se týkají velmi podobných prožitků vznikajících uvnitř simulovaného světa, je možné však objevit jemné rozdíly, kterými se odlišují.

V této kapitole se pokusím uvést na pravou míru rozdíly mezi uvedenými pojmy a seznámím čtenáře s historií zkoumání prožitku *ponoření* od počátků až po současnost.

1.3.1 Počátky zkoumání imerze

Německý historik umění a médií Oliver Grau ve své knize *Virtual Art: From Illusion to Immersion* (2003) tvrdí, že tendence o vytvoření “hermeticky uzavřených iluzivních obrazových prostorů” má bohatou historii, která sahá až do roku 60 př.n.l., kdy římské paláce disponovaly místností speciálně určenou k simulaci fantaskních světů. Podobné snahy o aktivní navštívení „mytických světů“, které by zaměstnávaly všechny naše smysly, pokračovaly napříč stoletími, avšak vědecká pozornost samotnému prožitku věnována nebyla.

Ve své esaji “The Myth of Total Cinema” z roku 1946 myšlenku o vytvoření všezahrnujícího interaktivního média prezentoval také filmový kritik André Bazin. Zdůrazňoval důležitost zkoumání tohoto prožitku, aby bylo možné porozumět divákovi a jako filmař dokázat předat své vize. Konečným cílem kinematografie a všech technik umělé reprodukce dle Bazina musí být vytvoření interaktivity média: “celkového a úplného zastoupení reality; dokonalé iluze vnějšího světa ve zvuku, barvě a plastičnosti” (Bazin, 1967, in Calleja, 2011, s. 17).

Až v přelomovém díle *Telepresence* Marvina Minského (1980) byla přednesena vidina prožitku přeneseného bytí do virtuálního prostředí. Minský v něm popisuje to, jak robot s kamerou ovládaný na dálku dokáže ve svých „řidičích“ (kteří sledují kamerové

záběry) vytvořit prožitek toho, že skrze něj obývají nový, vzdálený svět. Podivuje se nad tím, jak prožitek “bytí uvnitř” dokáže být navozen díky pouhé kombinaci kódů vytvořených vývojářem, odezvou v podobě měnícího se videa a za doprovodu zvuku a haptického feedbacku. Vytvoření termínu bylo nutné k popisu a uvědomění si potenciálního smyslového prožitku “bytí uvnitř dvou prostorů”: fyzicky blízkým (reálným) a fyzicky vzdáleným (uměle vytvořeným) (Minsky, 1980, s. 48).

Z názvu díla *Telepresence* poté vzniklo první pojmenování prožitku tohoto přeneseného bytí, a tedy *prezence*³ (z anglického *presence*), což je spolu s názvem *imerze* nejpoužívanější označení. Myslím, že pátrání po rozdílu mezi *imerzí* a *prezencí* by bylo prostým slovíčkařením, jelikož definice obou pojmů jsou takřka totožné. Pro tuto bakalářskou práci jsem zvolila označení, které je z těchto dvou užívanější a známé i samotným hráčům – *imerze*.

1.3.2 Imerze jako zamlžený pojem

V kontextu zkoumání videoher je nejužívanějším označením *imerze* (např. Murray, 1998; Ryan, M. L., 2001; Grau, 2003; Thon, J. N., 2008). Doslovný překlad z anglického *immersion* by byl “ponoření” (v tomto kontextu ponoření se do virtuálního světa hry). Dosud nejužívanější definici *imerze* přinesla v roce 1997 profesorka Janet Murrayová z Georgijského technologického institutu ve své knize *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*:

“Imerze je metaforický pojem odvozený z fyzického prožitku ponoření do vody. Vyhledáváme stejný pocit psychologicky imerzního prožitku, jako při skoku do moře, nebo bazénu: pocit obklopení zhoula jinou realitou, tak jinou jako voda a vzduch, která ovládne celý náš percepční aparát. Užíváme si přesun ze známého světa, pocit ostražitosti pramenící z naší přítomnosti na novém místě a radost ze zjišťování, jak se v něm pohybovat. Imerze může mít za následek pouhou záplavu naší mysli pocity, vzniklý přebytek smyslových stimulací. (...) V médiu umožňujícím aktivní zapojení, imerze zahrnuje učení se plavat; učení se věcem, které nové prostředí umožňuje dělat.” (Murray, 1997, s. 98-99)

³ Existují tři variace tohoto označení, všechny hojně užívané: *teleprezence*, *prezence* a *prostorová prezence* („spatial presence“).

Murray dále zdůrazňuje, že prožitek z přesunutí se do propracovaného fiktivního světa je potěšení samo o sobě nehledě na fantazijní obsah světa. *Imerze* je pro hráče žádoucí a sami se o ni vědomě či podvědomě snaží, a co víc, může být dokonce důvodem, proč hry vůbec hrají. Pro dosažení hluboké *imerze* využívají svých kognitivních schopností k tomu, aby vytěsnili potenciální rušivé herní elementy a vůbec cokoliv, co by jim mohlo narušit představu autentického světa ve hře. Všechny síly směřují naopak k silné koncentraci pozornosti na to, co je ve hře žádoucí. Dle Murrayové je na imerzi stěžejní právě to, skrze jaký aspekt videohry vzniká, a je toho názoru, že zprostředkovatelem ponoření není nic jiného, než právě příběh hry (skript, scénář, narativ). V tomto bodě se shoduje například s kanadskou badatelkou Marie-Laure Ryanovou (2001), která se tématu tzv. naratologie věnuje hned v několika svých knihách (2003, 2006), nebo kalifornským univerzitním profesorem žurnalistiky a umění Henry Jenkinsem (2004).

Toto přesvědčení se stalo terčem velké kritiky a odstartovalo rozdělení výzkumníků videoher na dva soupeřící tábory.

Rozpor mezi ludology a naratology

Ryanová (2006, s.8) tvrdí, že dokud videohra obsahuje alespoň nějaké prvky vyprávění (vyděljuje jich osm), je médiem jako každé jiné (film, divadlo, literatura) a může být stejným způsobem také analyzována. Ponoření vznikne v momentě, kdy hráč příběh pochopí a začne v něm vzbuzovat emoce. Narace jistě je skvělým prostředkem videoher k vyjadřování hlubokých témat, zintenzivnění emocí a obecně ke komplexnějšímu zážitku, neobjevuje se však u každé hry. U her typu RPG, kdy převažuje mimetický herní zážitek a hráč přejímá roli postavy uvnitř zcela nového, často fantaskního světa, je tato teorie výstižná, nedokáží si představit ponoření do příběhu u například Tetrisu (Sega, 1984), Pongu (Atari, 1972) a jim podobných videoher bez bezprostředně přítomného narativního elementu.

Ač může naratologické hledisko obsahovat mnoho zajímavých připomínek, velkou řadu aspektů naprosto opomíjí. To přimělo ludology, aby vymýšleli argumenty proti, což vedlo k výslednému přispění mnoha novými, a pro výzkum videoher vskutku podstatnými, myšlenkami či protiargumenty. Za otce ludologie je považován uruguayský herní designér Gonzalo Frasca (2003), který z hlediska *imerze* zdůrazňuje roli *simulace*. Právě ta definuje videohry jako médium, které se významně liší od ostatních. Podle Frascy nejsme pouze

pasivními konzumenty narativu, nýbrž skrze simulaci dění ve hře aktivně zažíváme. S tím souhlasí také norský teoretik médií Espen Aarseth a tvrdí, že ve hrách nejde to, abychom zkoumali mezilidské vztahy a vžívali se do jiných postav, k tomu slouží jiná média, kterým se zpracování vtahujícího narativu daří zdaleka lépe než hrám. To klíčové ve videohrách je totiž samotné *hraní*: “Co činí tyto hry vůbec hratelnými a opravdu přitažlivými je následnost měnících se, exotických, často fascinujících prostředí (levelů), v nichž prozkoumáváte topografii a ovládáte virtuální prostředí. Herní svět je odměnou sám o sobě a konec, pokud a když přijde, nepřináší nějakou dramatickou satisfakci, ale pocit jakési opuštěnosti,” (Aarseth, 2004 in Bendová, 2016, s. 97).

Souboj mezi naratology a ludology po několika málo letech skončil difúzí do teorií, které v různé míře zohledňují oba principy a ani jednomu jeho důležitost neupírají. Koneckonců, herní průmysl se od devadesátých let, kdy se souboj odehrál, rozvinul do takové míry, až se tato debata stala zbytečnou. Pro výzkum *imerze* je skutečně stěžejní zamyšlení se nad obojím. Estetický zážitek vznikající vstřebáváním vtahujícího narativu dokáže stimulovat zapojení podobné tomu při četbě knihy či sledování filmu. Doplnění elementem simulace/interaktivity vzniká ludická *imerze*, neméně důležitá v herním zážitku. Jejich spojení má silný potenciál pro vytvoření *imerze*, které se soustředí na všechny smysly hráče. Do stejného modelu tato dvě *zapojení* řadí například Calleja (2011, viz níže) a obohacuje je o další čtyři (afektivní, prostorové, sdílené, kinestetické).

1.3.3 Proces formování zkušenosti imerze

Jednu z aktuálně nejvlivnějších teorií o formování *imerze* předložil patnáctičlenný výzkumný tým pod vedením Wernera Wirtha (Wirth et al., 2007). Pokusil se o vytvoření modelu, který by sjednocoval všechny dostupné informace o *imerzi*⁴ a zároveň by byl přístupný pro všechny výzkumníky videoher a jim příbuzných médií. Prezenci podle nich ovlivňují především dvě charakteristiky – herní faktory (pestrost, konzistence) a faktory hráče (motivace, pozornost atd.).

⁴ Ve výzkumu označovaná jako *prostorová prezence*, což spatřuji jako synonymum s označení *imerze*.

Herní faktory

Co se herních charakteristik týče, *imerze* může být detekována pomocí dvou dimenzí. První a stěžejní z nich je prožitek „self-location“, neboli jakési *přemístění self*⁵ do světa hry. Druhá dimenze se týká vnímaných možností jednání v tomto prostoru. Jedinci zažívající imerzi budou vnímat pouze ty akční možnosti, které jsou relevantní pro zprostředkovaný prostor. Na úkor toho si ale nebudou vědomi činností spojených s reálným prostředím (např. když někdo vstoupí do pokoje, kde hrají), protože plnou pozornost věnují simulovanému světu.

Self-location

Wirth et al. (2007) předpokládá, že první dimenze vzniká na základě pestrého herního prostředí a tkví v následujících charakteristikách:

1. Vícero kanálů smyslových informací

Obecně platí, že čím živěji herní aspekty působí, tím více se hráč cítí být uvnitř hry přítomný. Důležitou roli zde hraje zejména propracované audio (zejména přilnavé ozvučení hry, popř. doprovodný soundtrack) a grafické zpracování (Wirth tvrdí, že čím kvalitnější, tím lepší). Čím více smyslů dokáže hra jako médium u hráče aktivovat, tím lépe v něm dokáže kýžený prožitek navodit.

2. Úplnost smyslových informací

Hra by měla působit realisticky také svým vnitřním děním; např. všechno, co by mohlo působit rušivě či fantaskně, by mělo být hráči řádně vysvětleno (např. prostřednictvím narativu). Čím méně prázdných míst musí hráč naplnit svou představivostí, tím intenzivnější a snadnější ponoření se do hry bude. Setkání se se známou a autenticky působící realitou hráči dovoluje pohodlně zaplnit ona prázdná místa nevědomky či vysvětleními uvnitř hry samé, a to tak, aniž by musel být z herního světa vytržen tím, že nad neúplnostmi bude přemýšlet.

3. Kognitivně náročné prostředí

⁵ „Self-location“ popisují jako prožitek *být fyzicky i psychicky situován dovnitř uměle vytvořeného prostoru*. Opět definice imerze.

Když se hráč snaží o pochopení složitých pravidel či orientaci v komplexním světě, nezbyvá mu kapacita na to, aby zaznamenával nedokonalosti hry, které by mu připomínaly, že se jedná jen o hru, což by vyústilo k „probuzení“ se z *imerze*.

4. Silný a zajímavý příběh či zápleтка

Dobré příběhy dokáží přitáhnout hráčovu pozornost ke hře a dodávají jí takřikajíc „ducha“; vytvářejí herní svět uvěřitelnějším. Zde do hry kromě kognice vstupují také emoce a samozřejmě imaginace.

Vnímané akční možnosti uvnitř simulovaného světa

Druhá dimenze se týká vnímaných akčních možností ve virtuální realitě. Aby byl hráč ve hře přítomen, musí si hra zachovat konzistentnost v těchto prvcích:

1. Omezení inkongruentních vizuálních vodítek uvnitř herního světa

Inkongruentními (nevhodnými) vodítky může být cokoli, co hráči připomíná, že stále hraje „jen“ videohru. Příkladem mohou být HUDs⁶, mini mapy, různá oznámení nebo čísla nad hlavami soupeřů, která hráči poskytují informace o tom, kolik života jim zbývá a jak velkou damage od něj utrhli. V onlinových hrách je představují samozřejmě také různé chaty a seznamy přátel.

2. Jednotné chování herního světa

Jedním z nejdůležitějších faktorů ovlivňujících herní zkušenost jsou právě pravidla hry. Hráčům udávají pevně stanovené hranice toho, co ve hře lze či nelze dělat (gamers parameters), a také naznačují, jak se chovat v daných situacích, které si hra pro hráče připraví (tutorial). Hráč si tak osvojuje znalosti herních mechanismů, které mu postupně umožní orientaci ve světě hry a tím pádem také pocit jeho skutečného obývání. Aby tento pocit u hráče vznikl a především trval, musí herní pravidla dávat smysl a být konstantní po celou dobu hraní.

3. Neporušená prezentace herního světa

⁶ HUD neboli „head-up display“ označuje typ zobrazování informací a údajů o hráči za pomoci grafického uživatelského prostředí. HUD nejčastěji zobrazuje herní informace, jako je hráčovo zdraví, zbývající munice nebo postup ve hře, jako například úroveň nebo obtížnost.

Narušenou prezentací rozumí například úvodní obrazovky či načítání hry, které na moment naruší hráčovo ponoření. Madigan (2010) tvrdí, že když se tohle stane, svět hry se na několik minut doslova rozplyne. Nemůžeme přeci zůstat ponořeni do něčeho, co se nám 'nejeví', co není přítomno.

4. *Interaktivita s předměty uvnitř herního světa*

Pouhý fakt, že když chceme, můžeme prostřednictvím našeho avatara zcela bezcílně interagovat s předměty uvnitř herního světa (vzít do ruky hrnek, otevřít skříň, shodit věci ze stolu), hru učiní mnohem imerzivnější. To, že se hráčovi dostane zpětné vazby k jeho reakcím, mimo jiné posiluje i prožitek jednotné autentické reality hry.

Faktory hráče

Rámcově se výzkumníci zabývali také charakteristikami hráčů, kteří jsou k ponoření se do hry poněkud „náchylnější“ (tzv. „*absorbtiional trail*“) a rychleji se stanou fascinováni herním světem a jednáním v něm. Důraz kladou také na faktor „důvěřivosti“ (stejně jako například Brown a Cairns, 2003), který je u každého hráče jinak silný; hra se musí snažit působit co nejrealističtěji, aby zaujala i nejméně „důvěřivé“ hráče (kterým se často ponoření nedaří a na hru vždy nahlížíjí „jen jako na hru“).

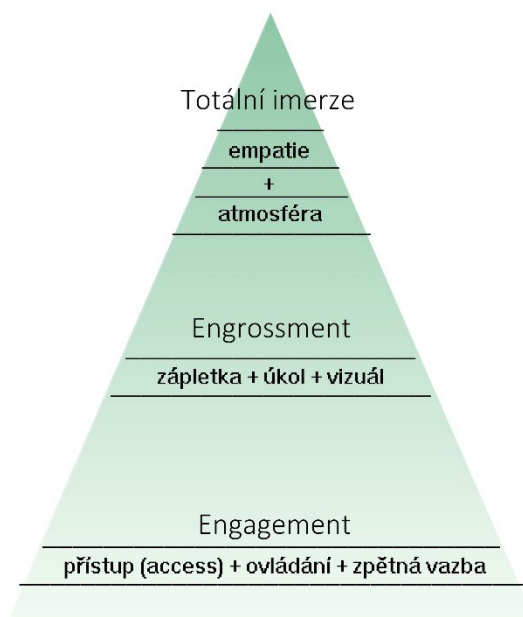
Dle mého názoru v tomto případě záleží rozhodně na herním stylu hráče (např. Bartle, 2005) a *imerze* může vzniknout také skrze jiné herní mechanismy (např. když se hráč snaží pochopit, jak hra funguje).

1.3.4 Engagement a Engrossment aneb model formování imerze

Londýnští badatelé Emily Brownová a Paul Cairns (2003) se ve své přelomové kvalitativní studii tázali hráčů na jejich pocity při hraní oblíbených a popis stavu „bytí uvnitř virtuálního světa“ hry. Výsledkem se stala propracovaná stupnice příbuzných prožitků v závislosti na času a intenzitě, kdy prožitek „plné *imerze*“ stojí na samém vrcholu. Imerzi definují jako proces probíhající v určitém čase a postupně se zesilující za předpokladu, že jsou odstraněny možné překážky, které prožitku brání. Při popisu překážek se můžeme vrátit zpět k výzkumu Takatala et al. (2010), jelikož také Brown a Cairns je spatřují jednak v osobnosti a celkovém rozpoložení hráče, a za druhé v působení herního systému na hráče.

Engagement

Jako první nastupuje prožitek tzv. *zaujetí* (z anglického *engagement*; viz Obr. 3). Aby vzniklo, hráč se musí vědomě chtít ponořit do světa hry (vložit do ní čas, koncentrovat svou pozornost apod.), musí porozumět pravidlům a ovládání hry, která pro něj zároveň musí být „přístupná“ (měla by mu např. sedět žánrem či grafickým zpracováním) a dávat mu dostatečnou zpětnou vazbu. V případě, že vše proběhlo, jak mělo, hráč je zaujatý, nicméně si ke hře ještě nevytvořil emocionální vztah (Brown a Cairns, 2003, s. 1299).



Obrázek 3. Model formování imerze

Engrossment

Stádium číslo dvě, *engrossment*⁷, nastává tehdy, když „*prvky hry jsou zkombinovány tak, aby byly hráčovy emoce přímo ovlivňovány hrou*“ (Brown, Cairns, 2003, s. 1299). Zahrnuje tedy kvality herního systému jako je vtahující zápletka a úkol (popř. úkoly) hry, ale také ohromující vizuální provedení, které ve hráči okamžitě evokuje emoce. Jakmile nastoupí i ty, hráč se stane „zaháčkovaným“ ve virtuálním světě a začíná svou pozornost nevědomky přesouvat tam a méně si uvědomovat reálné dění. Vyznačuje se také stále častějšími myšlenkami na hru mimo herní epizodu a vzrůstající chutí ji hrát.

Plná imerze

Třetí fáze nese název *plná imerze*. Je zajímavé, že informanti zde k popisu vrcholného prožitku užívají pojem s imerzí často zaměňovaný – *prezence*. V jejich pojetí znamená finální a kompletní odpoutání se reality, které vznikne pomocí hráčova empatického vztahu k postavám ve hře a absorpcí herní atmosféry, kterou definují jako souhrnný prožitek všech předchozích charakteristik (spojení toho, jak na hráče působí vizuál, audio, stále se vybarvující příběh atd.). Ve výzkumu se ukázalo, že fenomén takovéto intenzity však není samozřejmostí a když už nastoupí, trvá pouze malý okamžik. Popsala ji

⁷ Engrossment v překladu znamená ponoření/pohlčení, což je zavádějící s pojmy immersion a absorbtion, proto ponechám anglický název.

prchavá část informantů a zmínili jen dva žánry – FPS⁸ a RPG. U FPS velkou roli hraje spíše flow, kterou Brown a Cairns od plné *imerze* příliš neoddělují; ba naopak ji k ní přirovnávají (s. 1300). Oba psychické stavy jsou charakteristické plně koncentrovanou pozorností na hru, změnou vnímání času a důležitostí správného poměru schopnosti hráče/požadavky hry. Rozdíl shledávají především v „mírně plynoucí“ povahy *imerze*, která se od zapálené flow podstatně liší. Záměně flow s *imerzí* se budu dále věnovat v další podkapitole.

Autoři také oponují Janet Murrayové (1998) a Nickovi Yee (2002), kteří jsou toho názoru, že motivační složkou hraní her je právě navození prožitku *imerze*, tvrzením, že se *imerze* neukázala jako prožitek potřebný k tomu, aby si hráč hraní videohry užil. Ukázalo se, že si participantů častěji nevybírají hru dle oblíbenosti, ale spíše podle aktuální nálady. Badatelé v závěru dodávají, že *imerze* je potěšujícím zážitkem jen tehdy, když je aktuálně prožívaná. Při pozdější reflexi informanty se ukázalo, že se její připisovaná hodnota snižovala vzhledem k pocitu viny ze „ztráty času“ hraním videoher (Brown, Cairns, 2003, s. 1300),

Podobný model týkající se vlivu plné *imerze* na hráčovo pronikání do hry přednesl také Richard Bartle, autor slavné čtyřdimenzionální typologie herního stylu⁹, ve svém článku *Virtual Worlds: Why People Play* z roku 2005. Jednotlivé fáze *imerze* přirovnává k postupné identifikaci hráče s jeho herním avatarem:

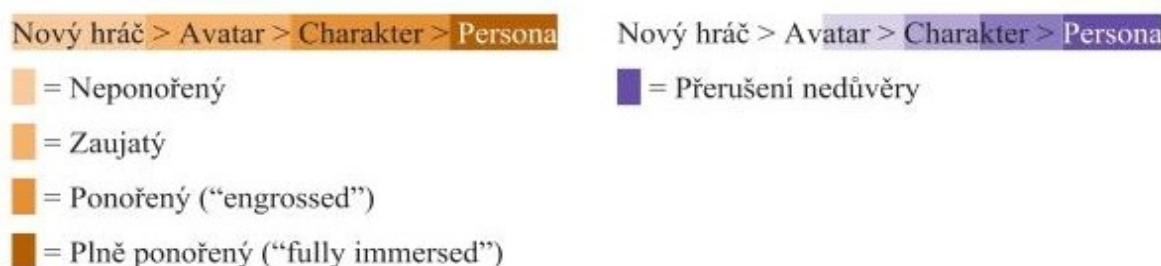
"Člověk sedící u počítače, který interaguje s virtuálním světem je novým hráčem, který ovládá určitý objekt uvnitř hry, se kterým je asociovaný skrze/uvnitř virtuální svět. Způsob, jakým hráč nahlíží tento objekt, mimo jiné určuje, jak ponořený do hry je. Pokud objekt po celou dobu hraní zůstane pouhým objektem, hráč je neponořený. Pokud se s ním začnou identifikovat dostatečně na to, aby jej brali jako svou reprezentaci ve virtuálním světě (loutku, která dělá, co si hráč smyslí), z objektu se stane avatar. V momentě, kdy do avataru začnou projektovat sebe sama skrze emoce a začnou jako jejich avatar přemýšlet, avatar se stane jejich reprezentací ve virtuálním světě, jejich charakterem. Pokud se s charakterem ztotožní natolik, že jej považují za své „já“ přenesené do virtuálního světa, pak je z něj persona." (Bartle, 2004, s.9)

Bartle (2005, s.10) tvrdí, že veškeré pronikání do hry je o důvěře, a shrnuje to takto "Avatar je loutkou na hraní, charakter představuje "simulacrum" (z lat. simulare, tedy nápodoba) a persona je živou bytostí, komplexní projekcí hráče uvnitř virtuálního světa," a

⁸ FPS = First Person Shooter. Jedná se žánr tzv. „střílečky“.

⁹ Achiever, Explorer, Killer, Socializer.

zdůrazňuje, že nejtěžší je hráče skutečně přesvědčit, aby hře dal šanci. Jakmile je totiž přerušena nedůvěra ke hře, automaticky nastoupí engrossment, který je brzy následován plnou imerzí, protože v momentě, kdy hráče hra přesvědčí, že “není jen hrou” a je za ní něco víc, co je třeba objevit, hráč podvědomě zahodí veškeré zbytky nedůvěry a chce se ponořit. Většinou to nastává v momentě, kdy hru přestane hrát jen pro pobavení a začne do ní investovat emoce a začne na něj působit „přesahujícím dojmem“ (např. rozšiřuje mu obzory apod.).



Obrázek 4. - Porovnání modelu Brownové a Cairnse (2003) s pojetím Bartla (2005)

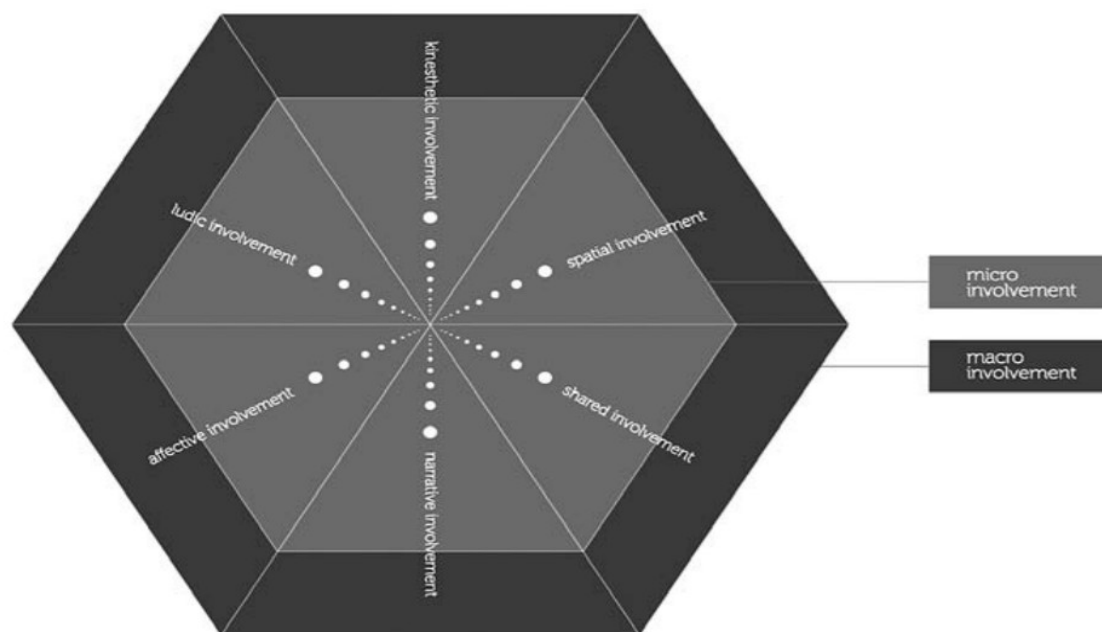
Model formování *imerze* přednesený Brownovou a Cairnsem (2003) se jistě o svou slávu zasloužil a přinesl mnoho důležitých poznatků na pole zkoumání videoher. Je třeba na něj však nahlížet kriticky, a to hned z několika důvodů. Nejen, že autoři přesně neodlišují pojmy „full immersion“ a „flow“, ale dochází také k rozmlžení pojmů *imerze* a *prezence*, kdy autoři užívají obou bez dalšího logického vysvětlení. Ač na to výzkumníci aspirovali, nedošlo k vytvoření komplexní definice tohoto prožitku, ale spíše ke zmapování stádií a vydělení imerzi příbuzných, nižších prožitků, jakými jsou engrossment a engagement.

1.3.5 Inkorporace a druhy zapojení

Herní návrhář a výzkumník hráčské zkušenosti Gordon Calleja v roce 2011 vydal celou knihu o prožitku *imerze* v počítačových hrách. Kniha nese název *In-Game: From immersion to incorporation* a předcházela jí tříletý kvalitativní výzkum hráčů dvou her z žánru MMORPG a MMOFPS. Rozhovory s hráči probíhaly přímo online uvnitř hry, aby jejich ponoření nebylo přímo narušeno. Výzkumný tým dále analyzoval hráčská fóra, herní recenze a pozoroval hráče při hraní. To vše za účelem nalezení nového, co nejpřiléhavějšího a co nejkomplexnějšího modelu prožitku ponoření do hry, který by se vymezoval oproti nálepkám *imerze* či *prezence*. Calleja je totiž toho názoru, že všechna dosud používaná označení jsou velmi zavádějící, jelikož by se prakticky dala užít k popisu prožitku v rámci

jakýchkoliv médií či umění, přičemž typicky videoherní zážitek je jiného rázu a je třeba jej oddělit. Při sledování filmu nebo čtení knihy jsme spíše pasivními konzumenty vyobrazného světa, kdežto při hraní počítačových her se světem přímo interagujeme, jsme součástí specifického vztahu hra-hráč, který nemá obdoby ve srovnání s jinými médii.

Přináší tedy nový název *inkorporace*, což by se dalo dále přeložit jako “začlenění”. Inkorporace je pro něj spojená se *zapojením*¹⁰ hráče do hry, které se od inkorporace liší tím, že vzniká skrze určitou interakci s herními parametry či nabídkou hry. Spatřuje jej jako nutný prvek *imerze*, avšak nenahlíží na něj stejně jako Brown a Cairns (2003). Odlišnost mezi těmito dvěma modely tkví v tom, že Callejova inkorporace je jen souhrnné označení pro intenzitu jednotlivých zapojení, která nepředstavují „nižší formu *imerze*“, jak by se mohlo na první pohled zdát, ale jsou pro prožitek ponoření určující, a právě k nim by pozornost výzkumníků měla být dle Calleji (2011) přesunuta.



MODEL ZAPOJENÍ HRÁČE DO HRY
(CALLEJA, 2011, S.38)

Callejův model určuje šest dimenzí zapojení hráče do hry, kdy každá dimenze náleží oběma základním fázím (mikro a makro) v závislosti na tom, zda hra aktuálně působí na hráčovy smysly či nikoliv. Všechny dimenze spolu přímo korelují a nikdy nevznikají

¹⁰ V anglickém originále jde termín *involvement*, který považují za totožný s dříve prezentovaným *engagement*.

odděleně (separace dimenzí na obrázku je pouze ilustrativní). Jsou zažívány nevědomky skrze všechny mentální procesy, které interakce hra-hráč obsahuje (kognice, emoce, motivace; dále viz Takatalo et al., 2010). Velmi záleží na tom, co herní realita hráči nabízí (kvalita příběhu, možnost interakce s ostatními hráči atd.). Calleja v závěru dodává, že tento model může být užíván k popisu interakcí jedince s jakýmkoliv prostředím, protože dostatečně popisuje druhy zapojení, kterých je jedinec schopen (Calleja, 2011, s. 37-38).

a) Makro-zapojení

Spadají sem veškeré prožitky mimo hru, které se hry týkají. Příkladem může být pocit zadostiučinění, když se nám podaří splnit těžký herní úkol (ludické zapojení); příjemná vzpomínka na impozantní výkony našeho avatara (kinestetické zapojení) nebo prožitek vnitřního klidu způsobený esteticky strhujícím prostředím hry (prostorové a afektivní zapojení) (Calleja, 2011, s. 39).

b) Mikro-zapojení

Tento typ obsahuje všechny formy reprezentovaného média, které ke své interpretaci vyžadují hráčovu plnou pozornost, bez které by se nedalo hovořit o zapojení. Calleja tvrdí, že právě pozornost (lepší překlad může představovat „všímavost“) podtrhuje vše, co ve hře děláme a ztvárňuje velkou roli při formování *immerze*, pochopení herních pravidel ba dokonce ovlivňuje emoce. Závisí na ní také náš herní výkon (Calleja, 2011, s. 40).

1. Afektivní zapojení

Dimenze afektivního zapojení vysvětluje např. eskapismus (makro) a různé formy emocionální angažovanosti, která může oscilovat od uklidňujícího pocitu ze setkání s fantaskním světem v žánrech RPG, přes výbuch adrenalinu při hraní online FPS, až po odzbrojující emoci strachu v hororových hrách (mikro). Tato dimenze se týká buď cíleně navržených konstruktů hry (hororová hra = hráč by se měl bát), nebo čirých interpretací herních událostí jednotlivými hráči, kteří do hry promítají své emoce. Dle Calleji (2011, s. 135-146) je tento typ zapojení úzce propojen s estetikou a grafickým zpracováním hry.

2. Narativní zapojení

Narativní zapojení vzniká skrze příběhové elementy, které byly do hry vsazeny vývojáři prostřednictvím scénáře, či samotným hráčem a jeho imaginací (individuálním výkladem hry, představou o hře). Patří sem také identifikace s herním avatarem, skrze níž může nastat hluboké prolnutí do narativu hry.

3. Prostorové zapojení

Sem spadají prostorové kvality virtuálního prostředí, jakými jsou orientace uvnitř herního světa, postupná kontrola nad ním a jeho prozkoumávání. Záleží na tom, jak umně hra buduje svou virtuální realitu.

4. Sdílené zapojení

Vzniká prostřednictvím interakce s ostatními herními postavami, ať už jimi jsou spoluhráči, protivníci či postavy vytvořené počítačem (NPCs). Projevuje se například vytvářením herní strategie, tvorbou online přátelství či pouhým vědomím o tom, že ve hře „nejsme sami“.

5. Kinestetické zapojení

Týká se veškerého ovládání hry a pohybu postavy, kterou zastupujeme (avataru). Odkazuje k učení se pravidlům ovládání (zejména důležité na začátku hry). Často vyžaduje větší koncentraci na hru, protože ovládání není tolik uvědomělé, haptický feedback se nám často během hry uloží a my si na něj zvykneme; to však neznamená, že kinestetické zapojení neprobíhá (Calleja, 2011, s. 43).

6. Ludické zapojení

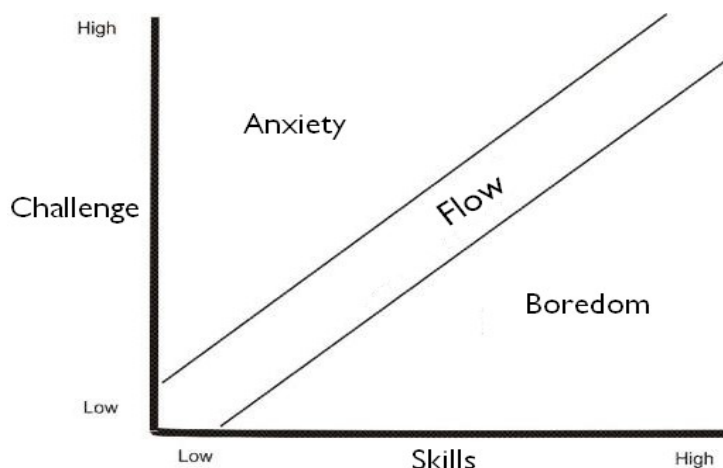
Hráčovy záměry jsou vždy limitovány navrženým herním systémem a souborem pravidel, která jej určují. Skrze ta je ludické zapojení formováno. Dalšími ludickými aspekty jsou systém rozhodnutí ve hře, nebo herní úkoly a odměny za jejich splnění.

Callejův model překonává ostatní teorie v tom, že zohledňuje přetrvávající vtažení hrou i mimo její přímé působení na hráčovy smysly, což je také hlavní z důvodů, proč na něj budu v empirické části nejednou odkazovat. Za omezení studie je možné považovat například nedostačující koncentraci na vtažení hráče do hry skrze audio prvky¹¹. Sluchovým podnětům věnuje Calleja pozornost v rámci afektivního zapojení, avšak vzhledem k povaze ostatním uvedeným typům na ni nahlížím jako na neméně důležitou.

¹¹ Ve svém modelu je zohledňují například Ermi a Mäyra (2007).

1.3.6 Flow

S teorií *flow* přišel americký psycholog s maďarskými kořeny Mihaly Csikszentmihalyi (1990), když se snažil popsat prožitek naprostého pohlcení nějakou aktivitou v takové intenzitě, až zapomeneme na čas či místo, kde se nacházíme. Jako příklad může sloužit aktivita horolezení. Člověk lezoucí na vrchol hory bude mít několik možností, jak se k cíli dostat. Zrovna schopnosti budou určovat výslednou možnost, kterou horolezec zvolí. Právě risk neúspěchu balancující s touhou po dosažení kýženého výsledku zaručí to, že se horolezec bude koncentrovat tak silně, až na moment zapomene na všechno ostatní. Csikszentmihalyi definoval (1990, str. 48-67) osm komponent optimálního prožitku *flow*.



Obrázek 5. - Graf *flow* (Csikszentmihalyi, 1990, s.75)

Daná aktivita by pro jedince měla být přiměřeně náročná a **vyžadovat určitou dovednost**, obsahovat **jasně definované cíle** a **zpětnou vazbu**, aby hráč nabyl pocitu, že má šanci uspět. Kdyby byl herní úkol příliš banální, hráč by nebyl dostatečně motivován k jeho splnění a nudil by se; kdyby byla na druhou stranu příliš těžká, hráč by začal pociťovat úzkost ze své bezmoci výzvu pokořit (viz obr. 5). Dalšími komponentami *flow* jsou plná **koncentrace pouze na danou aktivitu**, nabytí pocitu jakéhosi ovládnutí dané aktivity (tzv. **paradox kontroly**) a **sloučení akce a jejího uvědomění**. Poslední dvě z charakteristik *flow* představují **ztráta vědomí sebe sama** a **zkreslené vnímání času** během vykonávané činnosti.

Adaptace Csikszentmihalyiho konceptu na problematiku videoher přišla brzy a s ní také potřeba vydělit a správně definovat pojmy, co se s pobytem ve virtuální realitě pojí. Podobností s konceptem *imerze* lze najít mnoho, například Bystrom, Barfield a Hendrix

(1999) mezi ně zahrnují onu alokaci pozornosti z reality do virtuální reality a prožitek „bytí uvnitř“ virtuální reality, která působí autenticky.

Mezi *imerzí* a *flow* je však rozdíl, což prokázala rozsáhlá studie badatelů Katelyn Procci a Clint Bowerse (2011), která se zabývala hloubkovým porovnáním obou prožitků a prokázala, že *flow* a *imerze* se od sebe významně liší svou povahou. Jedná se o dvě rozdílné zkušenosti, dvě dimenze, které by neměly být zaměňovány. To tvrdí také Charlene Jennett (2008), která upozorňuje především na to, že *imerze* je vlastně prekurzorem pro *flow*. Nejprve se hráč musí postupně ponořit do virtuální reality (viz model Brownové a Cairnse výše), až na to může *flow* navázat. Za rozdíl mezi těmito dvěma koncepty můžeme dle výzkumníků Weibela, Wissmatha a Gronera (2007, s.379) považovat také to, že *imerze* je ponořením do virtuálního prostředí skrze různé aspekty hry (např. příběh, prostorové zpracování, audio atd.) jakožto média, kdežto *flow* odkazuje spíše k pohlcení hráče činností, a to skrze pravidla a úkolové charakteristiky hry (což souhlasí s tvrzením Jennett (2008), že aby *flow* proběhla, musí být hráč již ponořen). Také upozorňují na to, že *flow* je charakteristická tím, že se nedá navodit a vzniká zcela spontánně.

Není divu, že se oba prožitky často zaměňují, jsou to totiž zdánlivě malé (a špatně uchopitelné) odlišnosti, které je rozdělují. Také se přikláním k názoru, že *imerze* je prekurzorem *flow* a myslím si, že je to patrné i na rozdílu v intenzitě obou prožitků. Zatímco *imerze* je pocitem přítomnosti uvnitř virtuálního světa, který se vyznačuje „jemným plynutím“ a je hráči velmi příjemný (Murray, 1998) a často si jej přímo uvědomuje, *flow* je dynamičtějšího rázu; nejedná se o jemné plynutí (hráč si nemusí uvědomovat čas a místo), ale moment lapení činností, orientaci na akci a snahu v úkolu uspět.

1.4 Svět Zaklínače

1.4.1 Andrzej Sapkowski a knižní saga

Vše začalo v roce 1986, kdy se začínající polský spisovatel Andrzej Sapkowski rozhodl účastnit se soutěže o nejlepší fantasy povídku pořádanou magazínem Fantastyka. Jeho povídka nesoucí název “Wiedzmin” (česky Zaklínač) se umístila na 3. místě a odstartovala velkou vlnu zájmu ze strany čtenářstva, které spisovatele v roce 1988 zvolilo jako nejlepšího polského spisovatele fantasy literatury. Sapkowski na zájem obratem reagoval, knih o

zaklínači Geraltovi a jeho světě napsal celkem osm. Série obsahuje pět základních příběhových dílů románu a tři oddělené povídkové sborníky. Všechny bez výjimky se staly světovými bestsellery v kategorii fantasy a byly přeloženy do více než 20 jazyků. Poslední povídková kniha, která slouží jako prequel¹² k celé sérii, nese název Bouřková sezóna a v České republice vyšla roku 2014.

Co se děje knihy týče, pokusím se jej podat co nejstručněji; fantaskní svět Zaklínače je totiž natolik komplexní, že by vystačil na několik samostatných bakalářských prací¹³. Sapkowski je historikem, takže je logické, že se jeho původní povolání do jeho tvorby otisklo. Chronologicky lze fantazijní svět Zaklínače zařadit do 13. století. Prostředí je v mnohém podobné „realitě“; najdeme v něm prvky slovanské, severské a jižanské kultury. Země jsou zmítané válkou a chudobou, společnost by se dala charakterizovat jako feudální. Knihy i hry řeší také mnoho morálních dilemat, jakými mohou být zmiňovaná válka, chudoba, soupeření o moc, intriky, pokřivené rodinné vztahy, rasová nesnášenlivost, otázky genderu apod. Nejedná se o klasické hrdinské fantasy, svět Zaklínače není černobílý a čtenář je nepřímou vyzýván k tomu, aby sám zaujal postoj, jaký mu sedí.

Sapkowski primárně těží z polských povídek a legend, takže v příběhu vystupuje mnoho originálních postav (půlnočnice, polednice, čert apod.) následovaných globálními, kterými jsou například vlkodlaci nebo čarodějnice. Dokonce stěžejní postava zaklínače není pouhý výmysl autora, ale má své kořeny v legendách a historii. Zajímavou definici přináší server Fantasyplanet.cz¹⁴:

“Dle slovanských legend byl zaklínač člověk schopný ovládnout znalost bylin a přírodního léčitelství. Některé prameny uvádějí, že takoví jedinci bývali často obdarováni magickými schopnostmi či prorockými vizemi. De facto jde o pověsti smyšlené lidmi, případně odvozené od opravdu účinných lékařských praktik pro dané období nepochopitelných, a tudíž nadpřirozených. Zaklínači (někdy označovaní za „vědmáky“) byli ve skutečnosti poutníky, putujícími od osady k osadě, mnohdy žijícími v zalesněných oblastech nebo v horských jeskyních. Tedy z dnešního pohledu bychom mohli mluvit o jisté odnoži rozšířenějšího druidismu.” (server Fantasyplanet)

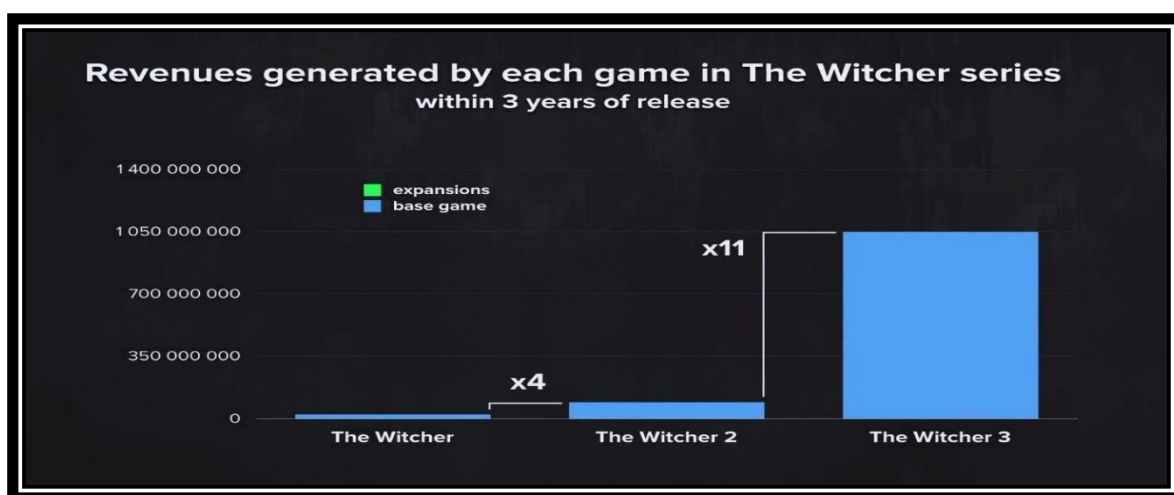
¹² Dílo, jehož děj předchází dějové chronologii příběhu dříve uveřejněného díla.

¹³ Viz např. bakalářská práce Jana Škvrňáka: https://is.muni.cz/th/342425/ff_b_b1/zaklinac.pdf

¹⁴ <http://www.fantasyplanet.cz/uncategorized/zaklinac-20-let-s-tvorbou-andrzej-sapkowskeho/>

1.4.2 Herní díly

Neutuchající fascinace zaklínačským světem zachvátila celé Polsko a brzy po vydání knižní pentologie se zaklínač Geralt dočkal také vlastního filmu¹⁵, komiksů a seriálu o třinácti epizodách, který se za chvíli dočká nástupce z dílny amerického Netflixu (neměl by nijak navazovat na polské provedení). Vznikly také deskové či online hry¹⁶. Tím však zaklínačské putování nekončí. V dílně polského vývojářského studia CD Projekt se zrodil nápad na převedení Sapkowskiho světa do herní podoby. Knihami se inspirovali a vytvořili samostatnou jednotku, která si brzy vydobyla své místo na slunci a v úspěchu dohání knižní ságu. Statistiky prodeje ilustruje následující obrázek (Obr. 2), který zároveň objasňuje jeden z důvodů výběru příkladové videohry.



Obrázek 6 Statistiky prodeje zaklínačských her k závěru roku 2017

Zaklínač 1

První vydání: 26. října 2007	Hodnocení na serveru metacritic: 86/100
Vydavatel u nás: Atari	Hodnocení recenzentů: 4/5 (Hrej.cz)
Žánr: akční fantasy third person RPG	Hodnocení PEGI: 18 let
Módy: single-player, lineární	Další informace: český dabing, dostupné pouze na pc, ocenění za Nejlepší soundtrack roku 2007
Engine: Aurora	

Příběh velmi volně navazuje na knihy a rozvíjí se po vlastní ose dál, Avatar je psychologicky podrobně vykreslen a pevně stanoven. Hráč si jej sice může do jisté míry přizpůsobit stylem rozhodnutí, která ve hře podstoupí, nikdy však docela. Hra je lineární,

¹⁵ Režie Marek Brodzki (2001).

¹⁶ Například <https://www.zaklinac.cz/main.php?action=loginPage> nebo <http://zaklinacrpq.4fan.cz>.

svět nenabízí tolik svobody pohybu a jasně ohraničuje území, kam se hráč může dostat. Graficky hra působí velmi tajemně a ponuře; snaží se navodit atmosféru hlubokého středověku, jaký Sapkowski popsal ve svých knihách. Možné umocnění identifikace s Geraltem a slovanským lozem¹⁷ hry zprostředkovává český dabing, kterému se těší jen první Zaklínač. Tento díl mimo jiné také nastavuje, dnes už u zaklínačských her známý, systém (často velmi krucialních, morálních) rozhodnutí a možnost ovlivnění příběhu her budoucích.

Zaklínač 2: Vrahové králů

<i>První vydání:</i> 17. května 2011 <i>Vydavatel u nás:</i> CD Projekt <i>Žánr:</i> akční RPG; third person videogame; single-player <i>Rozpočet:</i> 10 milionů USD (kolem 207 milionů Kč) <i>Engine:</i> RED	<i>Hodnocení na serveru metacritic:</i> 88/100 <i>Hodnocení recenzentů:</i> 4/5 (Hrej.cz) <i>Hodnocení PEGI:</i> 18 let <i>Další informace:</i> chybí český dabing, dostupné pouze na pc <i>Ocenění:</i> Nominace na The Best European Game 2011 (BAFTA Game Awards)
---	--

Druhý díl je nejkratším z herní série. Hráč v roli Geralta hlouběji proniká do příběhu země zasažené válkou a setkává se jak se známými, tak s novými postavami, které jsou umně zasazené do herního světa tak, aby korespondovaly s jeho knižní podobou. Z hlediska hrátelnosti je pro druhého Zaklínače nejdůležitější a nejvýstižnější detailní systém voleb, který v tomto díle dostává zcela nový rozměr, a nové ovládání (řekněme akčnější). Scénář je totiž psaný na dvě samostatné rozsáhlé dějové linie s mnoha možnými zakončeními. Psychologie postav je také rozpracována precizněji. Grafika je logicky lepší, hra běží na novějším typu enginu (RED engine) a simulovaný svět tak působí realističtěji a živěji, stále je však lineární.

Zaklínač 3: Divoký hon

<i>První vydání:</i> 18. května 2015 <i>Vývojáři:</i> CD Projekt Red Studio, CD Projekt RED S.A. <i>Vydavatelé:</i> Warner Bros. Interactive Entertainment, CD Projekt RED S.A., Bandai	<i>DLC:</i> Srdce z kamene, O víně a krvi <i>Žánr:</i> akční RPG s otevřeným světem; third person <i>Hodnocení PEGI/ESRB:</i> 18 let <i>Průměrné hodnocení na serveru metacritic:</i> 9,3/10 (z 12 119 hodnocení)
---	--

¹⁷ Lore je souhrn vědomostí týkající se světa dané videohry. Obsahuje příběhy, dějovou a časovou linii světa, popis známých postav, jejich obvyklého chování ve hře a soubor pravidel a zvyklostí, kterými se obyvatelé řídí.

Namco Games, Spike Chunsoft, CD Projekt Red Studio <i>Rozpočet:</i> 81 milionů USD (přes 1,5 miliardy Kč) <i>Počet prodaných kopií od data vydání:</i> přes 25 milionů kopií (k roku 2016, zdroj: CD Projekt Red), z toho 6 milionů v prvním měsíci po vydání	Hodnocení recenzentů: 5/5(Hrej.cz), 10/10 (Games.cz), Ocenění: 1. místo v kategorii Hra roku (The Game Awards 2015), 1. místo v kategorii nejlepší DLC (BAFTA Game Awards 2016)
---	--

Nejnovější a zároveň poslední díl herní série je výjimečný svou nelineárností a nejdelší možnou dobou hraní. Novinka v podobě otevřeného herního světa dala hráči, kromě zdaleka nejimpozantnějšího audiovizuálního zpracování, nové možnosti především z hlediska ovládání a kontroly prostoru. Do výčtu nových možností se taktéž přidává kůň Klepna (známá z knih), která urychluje, podobně jako funkce „rychlé cestování“, pohyb po mapě a šetří tím čas. Doba hraní je prodloužena díky obsáhlému scénáři, kde je navržena jedna masivní hlavní dějová linie a mnoho detailně propracovaných úkolů vedlejších (hlavní mise, vedlejší mise, zaklínačské zakázky, hledání tajných pokladů a zbroje) a tzv. „her ve hře“. Ty byly sice přítomny již v předchozích dílech (Geralt ve hře hrál proti NPCs kostky či se účastnil pěstních soubojů), ale ve třetím Zaklínači je představena nová karetní hra s názvem Gwent, kterou pro její úspěch vývojářské studio CD Projekt Red nyní vydalo samostatně jako online hru.

Videohra Z3 byla zvolena jako příhodný zástupce moderních RPG, který se stal díky kombinaci herních prvků (otevřený svět, akční možnosti) s těmi narativními (propracované postavy, vtahující příběh se základem v podobě knižní série a předchozích herních dílů) velmi populární napříč celou hráčskou komunitou. Od hardcore hráčů přes sváteční hráče, kteří se s tematikou hry střetávali pouze skrze knihy. Zároveň mnoho hráčů po odehrání hry Z3 reflektovalo touhu zjistit si o herním univerzu co nejvíce, a dostali se tak k četbě knih. Stejnými charakteristikami nedisponuje žádné moderní RPG, které by bylo natolik populární, jako právě Zaklínač 3: Divoký hon.

Otázky výzkumu směřovaly ke zmapování úspěchu této hry u hráčů. Co ji činí natolik imerzivní a jak tato komplexnost a provázanost s ostatními médii na hráče působí, popř. jak se předešlé herní díly odlišují od posledního, a co tento poslední nabízí navíc.

1.5 Shrnutí

Tato část si kladla za cíl prozkoumat zamlžený prožitek *imerze*, zmapovat jeho vznik, vymezit charakteristiky, oddělit jej od podobných pojmů (a zabránit tak jejich difúzi) a uvést stěžejní teorie, které se jeho výzkumem zabývaly. Své místo zde má také příkladová hra a její zasazení do systému videoherních žánrů. Nechybí zde také seznámení s činností hry jako takové a její význam pro psychologii.

Všechny výše zmíněné výzkumy položily základ k tvorbě otázek výzkumu. Tato práce aspiruje na komplexní zmapování prožitku vtažení hráče do virtuálního světa hry, přičemž akcent je kladen na zmapování jeho vzniku, intenzity (viz Brown, Cairns, 2003), jeho původu (viz Calleja, 2011) a narušení či zkrátka toho, co samotný prožitek znamená pro hráčovu oblibu hry a jak jej reflektuje. V empirické části navážu především na koncept inkorporace od Calleji (2011), který zároveň sloužil jako inspirace k vytvoření osnovy rozhovoru, a modelu Wirtha et al. (2007), jenž významně přispěl komplexním modelem formování prožitku *imerze*.

2 Empirická část

Následující oddíl představuje výzkumné otázky a cíle výzkumu. Dále seznamuje čtenáře se zvolenými metodami sběru dat a výběrem respondentů.

2.1 Výzkum a jeho účel

Již v teoretické části bylo nastíněno, že *imerze* ve videohrách je fenoménem, jehož zkoumání se stalo tématem teprve v posledních dekáдах. Většina výzkumných designů vycházela z kvantitativní strategie sběru dat, většinou formou dotazníků zaměřených na zkoumání subjektivně reportované míry *imerze* (Jennett et al., 2008), nebo z výzkumů zaznamenávajících tělesné změny hráčů v momentě, kdy hru aktuálně hrají (zvýšené tlačení na klávesy/hýbání na židli během prožívání *imerze* (viz Hoogen et al., 2009)) či měření hráče pomocí EMG a EDA, popř. měření pohybů očí a koncentrace (viz Jennett et al., 2008). Výzkumy ukázaly, že se jedná o velmi komplexní jev, který je pro hráče zároveň těžké reflektovat a verbalizovat, avšak se shodují na tom, že by měl být dále zkoumán pro svou intenzitu a komplexnost.

Cílem tohoto šetření je vymezit a porozumět prožívání stavu *imerze* participanty, kteří odehráli hru Z3, a následně tento prožitek zmapovat. Tento výzkum pak může naznačit provázanosti jednotlivých druhů *imerze*, důležitost jejich rolí a významu.

2.1.1 Výzkumné otázky

Pokládala jsem si následující otázky:

Kdy a jak prožitek imerze u hráčů Z3 vzniká, dá-li se to vůbec popsat?

Kdy prožitek zaniká, popř. co jej narušuje?

Co jej způsobuje? Jakými prostředky jej hra navozuje?

Jaký vliv má míra imerze na hráčovu oblibu hry?

2.1.2 Metody sběru dat

K realizaci výzkumu byla zvolena metoda zahrnující polostrukturované rozhovory s informanty, kteří popisovali svou herní zkušenost z minulosti, a analýza dokumentů, tedy deníky hráčů, kteří se s hrou Z3 setkali poprvé a svou čerstvou herní zkušenost reflektovali prostřednictvím zápisů do tzv. hráčských.

Polostrukturovaný rozhovor

Pro sběr dat byla zvolena technika individuálního polostrukturovaného interview podle předem připraveného scénáře rozhovoru, který byl sestaven tak, aby u hráče zmapoval zapojení všech druhů, které uvádí Calleja (2011). Akcent byl kladen také na hráčskou zkušenost a širší kontext hraní (např. pc rozhraní, které do jisté míry může imerzi ovlivňovat).

Setkání s hráči bylo uskutečněno celkem deset, z toho dvě kontrolní a osm. Jediným vstupním požadavkem byl počet hodin strávených ve hře, který byl stanoven na minimálně dvacet hodin. Hra Z3 je velmi rozsáhlá (je potřeba strávit až 70 hodin herního času pro její nejrychlejší dokončení) a pro výzkum bylo třeba, aby informanti měli určité zkušenosti s herním prostředím dané hry, které je pro navození prožitku *imerze* stěžejní. Rozhovory probíhaly na místě, které zvolil sám participant, a trvaly 60 až 120 minut. Otázky z kostry rozhovoru (viz příloha č.1) nebyly striktně následovány ani dodržovány ve svém znění, mnohdy se stávalo, že informant sám na určité téma navázal a tím pádem bylo nutné sled či znění otázek poupravit. Během rozhovoru souběžně probíhal zápis tzv. „field notes“, které dále sloužily jako doplněk k přepisu rozhovorů, následnému kódování a interpretacím.

Hráčské deníky

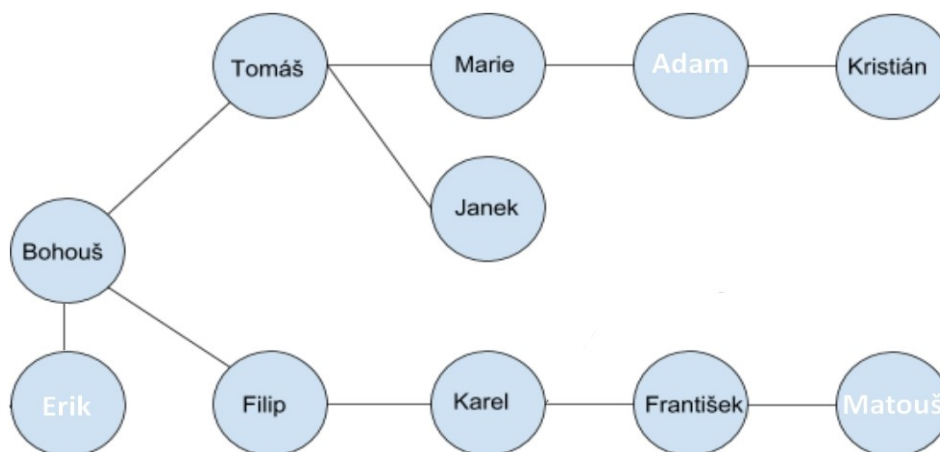
Deníky mají za úkol zmapovat bezprostřední zkušenost „čerstvého hráče“ se hrou; tzv. mikro-zapojení dle Calleji (2011). Pro výzkum by mohly přinést potřebné informace o tempu ponoření se do hry, zmapovat pocity hráče během pronikání do herního univerza (senzitivita k herním mechanismům po hráčově habituaci klesá, takže rozhovory nemusí být vždy autentickou výpovědí popisovaného zážitku, jelikož se jedná o rozvzpomínání se hraní hry), jeho měnící se vztah ke hře (vzrůstající chuť/nechuť hrát a důvod, proč tomu tak je) či nastínit hráčovu techniku „navozování *imerze*“, aneb jakým způsobem hru hrát bude, jaká bude jeho herní strategie a jak se dle ní bude odvíjet tempo narůstajícího prožitku ponoření. Na rozdíl od rozhovorů jsou více konkrétní, aktuální a čiré vzhledem k tomu, že se nejedná o vzdálené vzpomínky, nýbrž o bezprostřední zkušenost.

2.1.3 Výběr výzkumného vzorku

Na výzkumu se podílelo celkem jedenáct informantů, z toho deset mužů a jedna žena. Jejich věkové rozpětí je sedmnáct až dvacet osm let. S osmi informanty (zkušenými hráči

Z3) byl realizován rozhovor a tři informanti byli požádáni k zaznamenání své čerstvé herní zkušenosti do hráčského deníku.

Získávání informantů proběhlo metodou sněhové koule, přičemž prvním informantem, který byl zároveň hlavním gatekeeperem, se stal můj kamarád Bohouš. Po rozhovoru mě odkázal na dva své známé, kteří hru Z3 hráli, a ti poté na další své známé.



Obrázek 7. - Znáznorněný výběr informantů (rozhovory černě, deníky bíle) metodou sněhové koule

Kromě osmi zkoumaných rozhovorů proběhly také dva rozhovory pilotní, které sloužily ke zkoušce diktafonu a ověření reliability otázek z připravovaného rozhovoru. Došlo k několika změnám ve formulaci otázek, avšak základní struktura zůstala zachována.

2.1.4 Role výzkumníka

Svou roli jakožto výzkumníka hráčské zkušenosti chápu jako netradiční v tom, že je k jejímu kvalitnímu vykonání třeba určitých zkušeností ve zkoumané oblasti. Je třeba znát hráčskou komunitu a rozumět jejímu slangu, vědět podstatné informace o příkladové hře (v tomto případě nejen o hře, ale o celém fantaskním univerzu), rozumět tomu, jak funguje, a mít zážitky z jejího hraní. Všechny tři zde uvedené požadavky splňuji a považuji se tedy za kompetentního badatele. Ve hře Z3 mám odehráno kolem 115 hodin herního času (včetně obou dlc) a také knižní sérii od Sapkowského mám kompletně přečtenou.

2.1.5 Postup výzkumné práce

Rozhovory byly nahrávány na diktafon a doslovně přepisovány tak, aby byla zachována autenticita informantova i výzkumníkovy sdělení (viz oddíl s přílohou). Dále uvádím časový plán postupného vypracování své bakalářské práce.

I. Fáze: Návrh výzkumu (podzim 2016 až jaro 2017)

Formulace předmětu výzkumu a návrh metod sběru dat. Rozhodnutí, na kterou z moderních RPG počítačových her bude výzkum zaměřen, s tím spojená teoretická příprava týkající se zvolené hry.

II. Fáze: Rešerše dostupné literatury (léto až podzim 2017)

Hledání a studium literatury zabývající se problematikou prožitku *imerze*. Probíhala víceméně nepřetržitě a souběžně se všemi fázemi.

III. Sběr dat a jejich přepis (říjen až prosinec 2017)

Vytvoření osnovy interview, výběr informantů a realizace rozhovorů. Dále souběžná doslovná transkripce nahraných rozhovorů.

IV. Fáze: Organizace a segmentace dat (leden až únor 2018)

Pročítání textu, vytváření poznámek do těla rozhovorů. Identifikování důležitých částí a jejich zběžná komparace s uvažovanými modely *imerze*.

V. Fáze: Kódování (únor až březen 2018)

Uspořádání textu pod kódy technikou otevřeného a poté selektivního kódování. Vytváření základních kódových kategorií v systému Atlas.ti.

VI. Fáze: Formování výsledku výzkumu (březen až duben 2018)

Třídění kódů a pátrání po podstatných vztazích mezi zkoumanými jevy. Tvorba pojmových map a postupné formování závěru.

VII. Fáze: Psaní a korekce bakalářské práce (březen až červen 2018)

3 Interpretace výsledků

V následující části postupně představím všechny informanty zvlášť, přičemž zdůrazním relevantní zážitky ze hry z hlediska *imerze* a zároveň popíšu odlišnosti mezi nimi, které se ukázaly pro výzkum jako zásadní. Poté uvedu výčet nejvýznamnějších prožitků ponoření se do hry, které se jeví z hlediska fenoménu *imerze* stěžejními či nejzajímavějšími. Každý uvedený prožitek bude následován interpretací, popřípadě odkazy k představeným teoriím a jejich potvrzení, vyvrácení či případné obohacení.

3.1 Představení informantů

3.1.1 Rozhovory

Bohouš

Délka rozhovoru: 60 minut	Místo: Knihovna
Věk: 24 let Povolání: VŠ student (obor učitelství AJ a NJ) Oblíbené herní žánry: RPG, MMORPG, strategie Oblíbené herní tituly: Elder Scrolls: Skyrim, série Total War, všechny díly Zaklínače, Gwent: The Card Game, Age of Empires	Počet hodin strávených hraním/týden: cca 20 Počet odehraných hodin v Z3: přes 300 h Zkušenost s hraním Z1 a Z2? ANO Zkušenost s hraním obou dlc? ANO Znalost knižní předlohy? ANO, přečtena celá série

Bohouš hrál všechny tři díly herní série Zaklínač přímo po sobě. Během rozhovoru se charakterizoval jako hráč, který má nejraději žánr RPG, protože se považuje za “hltače atmosféry” a “příběháře”. Nepokládá challenge ve hře za důležitou (*“je spíš pro nějaký gamery, to já nejsem”*), protože si myslí, že když hra působí jako „*hraný film*“, je to pro něj z hlediska *imerze* lepší. Hraní Z3 nevnímá jako *“hraju, abych něco hrál, ale hraju, protože jsem součástí té hry už”*. Videohry bere jako prostředek k *“obohacování se”* a rád získává všechny informace nejen o loru hry, ale o všem okolo. Také proto mu nevadí hrát hru opakovaně. Díky vtahujícímu loru hry si tvoří “vnitřní světy” do kterých utíká při denním snění. Nemá rád, když z her číší to, že *„je to rychlokvaška, herní telenovela”*, za kterou považuje například sérii Assassins Creed. Popsal se jako vlk samotář, který právě pro svou introvertní povahu raději vyhledává žánr single RPG. Aby si jejich hraní opravdu užil a nepovažoval je za ztrátu času, musí být “chytře” navržené a dávat smysl.

Filip

Délka rozhovoru: 70 minut	Místo: kavárna
Věk: 23 let Povolání: VŠ student, IT programátor a obchodní manažer Oblíbené herní žánry: RPG, MMORPG, onlinovky Oblíbené herní tituly: Z3, WoW, BioShock: Infinite, Divinity, HotS, Overwatch, Dragon Age, Dark Souls	Počet hodin strávených hraním/týden: 10-15 Počet odehraných v Z3: přes 200 Zkušenost s hraním Z1 a Z2? ANO Zkušenost s hraním obou dlc? ANO Znalost knižní předlohy? ANO, přečtena celá série

Během rozhovoru se Filip charakterizoval jako hráč, který je *“hodně velkéj gamer”* a jeho zálibou je orientovat se na trhu s videohrami. Má nejraději žánr MMORPG a k silné imerzi potřebuje možnost souboje s ostatními hráči. Nikdy netíhl k single-player RPG, jelikož se mu zdají nudné. Zaujme jej však, když je dostupné i něco *“za hrou”*, například knižní předloha či opravdu zajímavé univerzum. Dále tvrdí, že nepotřebuje dobrý soundtrack, ale autentický zvukový podklad je pro něj při ponoření do hry velmi důležitý; nejlépe podle něj navozuje pocit *„reálnosti“* hry (viz výše podkapitola Proces formování zkušenosti *imerze*). Z3 se mu jeví jako jedna z nejlépe prostorově zpracovaných her současnosti, přičemž se za člověka, který obecně shledává potěšení v grafickém zpracování, rozhodně nepovažuje. Nesleduje *let's playe*¹⁸ a neužívá návody. Nechce dopředu vědět, kam se příběh vyvine; přišel by tak o kvalitní herní zážitek ve smyslu napětí a objevování.

Filip se od většiny informantů odlišuje už jen tím, že se cíleně nevymezil proti *„gamerství“*. Z rozhovoru vyplynulo, že si ve hrách užívá spíše ludické elementy, tedy samotné možnosti interakce v herním světě, učení se jeho pravidlům a přijímání výzev. Jeho herní styl by se dal charakterizovat jako *explorerský* (Bartle, 2005): hru prověřuje pečlivě analýze a snaží se jí *„přijít na kloub“*; jakmile se mu to podaří, rychle ho přestane bavit a přesune se na další.

Tomáš

Délka rozhovoru: 60 min.	Místo: knihovna
Věk: 24 let Povolání: VŠ student (obor PR) a administrátor e-shopu Oblíbené herní žánry: RPG, sportovní, akční Oblíbené herní tituly: Z3, Rocket League, Ghotic, PUBG, FIFA	Počet hodin strávených hraním/týden: 10-20 Počet odehraných hodin v Z3: cca 150 Zkušenost s hraním Z1 a Z2? ANO Zkušenost s hraním obou dlc? ANO Znalost knižní předlohy? Přečteny jen první tři díly

¹⁸ „Let's play“ je fenoménem kanálu YouTube. Jedná se o záznam, kdy sledujeme jeho autora hrajícího videohru a souběžně komentujícího celý herní proces. Může plnit funkci zábavy, dodání návodu ke hře atd.

Tomáše hra Z3 inspirovala k tomu, aby si přečetl knižní ságu, která ji inspirovala. Chce hru pochopit jako celek, ale nemyslí si, že by to v budoucnu ovlivnilo jeho herní *imerzi*. Tvrdí o sobě, že je velmi soutěživý, a tudíž do hry proniká skrze challenge; má rád převážně hry onlinové a akční. Žánr RPG je však jeho stálíci již odmala. Na hraní videoher má přesně stanovený čas, pravidelně hraje dvě hodiny denně mezi 20. až 22. hodinou večerní. Svět Z3 bere jako příjemnou destinaci pro denní snění a rád do něj utíká, ale když má problémy v reálném světě, ponoření do hry se pro něj stane takřka nemožným. Za vrcholný úspěch hry Z3 považuje fakt, že ji začala hrát i jeho matka, kterou ihned zaujala.

Marie

Délka rozhovoru: 65 minut	Místo: kavárna
Věk: 28 let Povolání: žurnalistka/redaktorka Oblíbené herní žánry: RPG, MMORPG, akční Oblíbené herní tituly: Z1, Z3, HotS, Overwatch, AC, Skyrim, Mafie, Ghotic, Heartstone, The Sims 2, Posel Smrti, Panské války, Tetris, Solitaire	Počet hodin strávených hraním/týden: 15-25 Počet odehraných hodin v Z3: kolem 110 Zkušenost s hraním Z1 a Z2? ANO Zkušenost s hraním obou dlc? NE Znalost knižní předlohy? ANO, přečtena celá série

Marie preferuje kratší hry, proto byla k titulu Z3 zpočátku skeptická a vyděsila ji jeho rozlehlost. Tvrdí, že *”když se do něčeho má ponořit, tak do toho jde na plný pecky”*. Všem ostatním hráčům by doporučila, aby si před hraním Z3 přečetli celou knižní předlohu, protože jediné tak mohou ze hry vytěžit nejvíc. Nerada tráví čas čtením textu ve hře, protože ji to dle jejích slov nudí, ale nová místa či předměty objevuje ráda a s hrou experimentuje.

Od hry očekává, že se v ní časem ukáže *”osobní otisk hráče”*. V případě Z3 tím rozumí například dopady jednotlivých rozhodnutí, která volila zcela autenticky *”dle aktuálního emocionálního rozpoložení”* (bez rozmyslu). Dlouho si zvyká na nové ovládání hry, což může způsobit pomalejší nástup *imerze*. Výzvu u Z3 spatřuje v tom *”něco vyřešit nebo najít”* (ludické zapojení; viz Calleja, 2011). Uvedla, že se plně identifikuje s postavou Geralta (který pro ni reprezentuje její mužské alter ego). K plné *imerzi* potřebuje mít vyhrazený čas na hraní, nejlépe celý volný den. Během herní epizody se cíleně zbavuje potenciálních rušivých elementů, např. vypíná zvuk u telefonu a nepřijímá hovory. Považuje se za perfekcionistku, proto hru hrála komplexně a nevynechala jedinou nabídku hry. Ráda oddaluje potěšení ze hry a nechce na všechno přijít v co nejkratším možném čase. Často si úkoly, které jí připadaly nejzajímavější, nechávala na co možná nejpozději.

Janek

Délka rozhovoru: 90 minut	Místo: kavárna
Věk: 21 let Povolání: chemický operátor Oblíbené herní žánry: fantasy RPG, střílečky, akční Oblíbené herní tituly: Z3, Skyrim (odehráno až 1200 h), celá série AC, Destiny, GTA V, Dark Souls	Počet hodin strávených u pc her/týden: 30-40 Herní zařízení/platforma: konzole (PlayStation 4) Počet odehraných hodin v Z3: přes 500h Zkušenost s hraním Z1 a Z2? NE Zkušenost s hraním obou dlc? ANO Znalost literární předlohy? Přečtena jen první románová kniha

Janek si o hře před samotným hraním nejdříve najde veškeré dostupné informace („provede research“). U videoher oceňuje především propracovaný příběh a komplexnost fikčního světa (říká si kvůli této lásce k loru „srdcař“). Tvrdí, že jelikož prošel bez úhony herní sérii Dark Souls (From Software, 2011, 2014, 2016), má nervy z oceli a dokáže ocenit i challenge. Ve videohrách má rád stealth¹⁹ akce a v Z3 mu chyběly. „Spoilery“ v podobě let’s playů Jankovi slouží spíše k inspiraci a nevadí mu ani návody ke hře, protože si cení jejich pomoci předejít vyhoceným situacím, které by mu kazily ponoření (např. opakované hraní jednoho úseku z důvodu nalezení jeho nejpriznivějšího řešení). Snadno se nechá unést hrou a zapomene na ostatní povinnosti (nejčastěji spánek). Pro Janka je těžké přestat své oblíbené tituly opustit; i po dohrání u nich často zůstává a hraje je stále dokola.

Karel

Délka rozhovoru: 120 min	Místo: kavárna
Věk: 17 let Povolání: student na gymnáziu Oblíbené herní žánry: fantasy RPG, sci-fi RPG, strategie Oblíbené herní tituly: všechny díly Zaklínače, Doom, Skyrim, Age of Empires, Heroes 4	Počet hodin strávených hraním/týden: přes 20 Počet odehraných hodin v Z3: cca 200 Zkušenost s hraním Z1 a Z2? Ano Zkušenost s hraním obou dlc? Ano Znalost knižní předlohy? Ano, přečtena celá série

Žádný z informantů nehrál hru tak, jako Karel. V době, kdy vycházel Z3 (2015), si zajistil všechny díly knižní i herní série a pustil se do všeho souběžně, což z hlediska *immerze* může být velmi důležité; dalo by se hovořit o totálním pohlcením herním světem. Karel je zároveň nejmladším informantem, žije s rodiči a čtyřmi sourozenci, jejichž přítomnost považuje za výhodu, protože se díky shonu doma nemá těžké „trochu ztratit“ a najít tak klid na hraní videoher. Pokud se mu podaří se do hry ponořit, je schopen u ní trávit dlouhé hodiny.

¹⁹ Cílem tzv. „stealth akcí“ (neboli *plížiček*) je vymyslet a následně provést chytrou strategii, jak se proplížit nepřátelským územím, a pokud možno přitom nevzbudit pozornost svých protivníků.

V případě Z3 jeho rekord maximální herní epizody sahá na 50 hodin nepřetržitě. Během rozhovoru uvedl, že se nepovažuje za „úplně schopného hráče na hry orientované na challenge“ (kterou spatřuje ve vysoké obtížnosti) a má raději klidné experimentování s nabídkou hry, za což považuje projíždění simulovaného světa a vstřebávání loru. Na Z3 si cení zvláště provázanosti s knižní předlohou; hru považuje za velmi lákavou už jen proto, že v ní potká postavy, jejichž osudy zná již z knižní série. Miluje, když vývojáři dokáží bořit stěnu k hráči²⁰, což se jim v případě Z3 daří takřka bez přestání.

František

Délka rozhovoru: 80 min.	Místo: kavárna
Věk: 27 let Povolání: grafik Oblíbené herní žánry: RPG, sportovní, onlinovky Oblíbené herní tituly: Z1, Z3, Ghotic, Rocket League, Tony Hawk	Počet hodin strávených hraním/týden: kolem 5 Počet odehraných hodin v Z3: přes 200 Zkušenost s hraním Z1 a Z2? ANO Zkušenost s hraním obou dle? ANO Znalost knižní předlohy? ANO, přečtena celá série

František je druhým nejstarším informantem a se zaklínačskou sérií vyrůstal. Nejprve v pubertě přečetl všechny knihy, poté viděl seriál, nakonec odehrál herní sérii. Považuje za hardcore fanouška, který nesmí chybět na žádné akci spojené se Zaklínačem. Účastní se Gwintových turnajů pořádaných v Praze, jezdí na každoroční festival Blavicon do Tábora a často se účastní debat na facebookových stránkách věnovaných zaklínačské tematice (např. Svět zaklínače a vše kolem něj). Na vydání Z3 tolik těšil, až se mu o tom, že hru konečně hraje, dokonce zdálo.

Těší ho, když má pocit, že hru nehraje sám; rád se o hře baví, dokonce ji nepotřebuje přímo hrát (orientace na makro-zapojení dle Calleji, 2011). Když už hru hraje, rád si k tomu pustí let's play svého oblíbeného youtubera. Dle jeho slov obecně moc nemluví, rozpovídá se jen v momentě, když je tématem konverzace Zaklínač. Nepovažuje se za velkého hráče (čímž rozumí primární potřebu výzvy a orientaci na výkon ve hře), dokáže se ponořit čistě jen do loru hry a herního světa prostřednictvím příběhu, který je pro něj naprosto stěžejní.

²⁰ Boření stěny k hráči rozumí Karel například to, když si hra „dokáže udělat legraci“ z toho, že je jen hrou. Přímou samy postavy reflektují to, že se v průběhu například „zasekávají“. Karel vyzdvihoval zvláště pasáže, kdy hra zobrazovala netradiční situace; zejména tu, když se avatar spolu s herními postavami ve hře opije, což podle Karla rozmělní vážnost herního úkolu „zachránit svět“.

Jako fanoušek středověku a častý návštěvník hradů na herní sérii Zaklínače oceňuje jeho realističnost. Oproti jiným fantasy se dle Františka nesnaží za každou cenu působit epicky a pohádkově, ale věrně kopíruje dobové prvky a ponechává si svůj „šedý“ charakter – ve světě Zaklínače nic není černobílé. Z herních dílů má nejraději Z1 kvůli atmosféře, a Z3 kvůli otevřenému světu a propracovaným vedlejším úkolům.

Kristián

Délka rozhovoru: 100 minut	Místo: kavárna
Věk: 19 let Povolání: student (maturant) Oblíbené herní žánry: fantasy a sci-fi RPG Oblíbené herní tituly: Z3, Dragon Age, Star Wars: Knights of the Old Republic, WoW	Počet hodin strávených hraním/týden: 0-5 Počet hodin odehraných v Z3: 142 Hrál Z1/Z2? ANO Hrál obě DLC? ANO Znalost knižní předlohy? ANO, přečtena celá série

Základním kritériem při výběru videohry je pro Kristiána propracovanost postav a herní lore. Na žánru RPG ho těší možnost dlouze uvažovat nad hrou a promýšlet postup. Nikdy hry nehraje na vyšší obtížnost, než je ta nejnižší, protože chce v klidu proplout herním světem, který je to primární, co jej vtahuje. Nesnáší challenge v podobě boje a přesně kvůli tomu prý nehrál sérii Dark Souls (From Software, 2011, 2014, 2016), ač ho lore hry zajímá.

Popsal se jako hráč, který se ze hry snaží vytěžit naprosté maximum; nejen splnit všechny úkoly a probádat příběh, ale také číst veškeré dostupné spisy a objevit skryté možnosti („využít celkový potenciál hry, všechnu šťávu“). Málokdy se do hraní videoher pouští, protože dopředu ví, že u nich kvůli této své vlastnosti stráví několiksetkrát víc času, než kolik od hráče skutečně vyžadují.

Morální a jinak složitá rozhodnutí ve hře se snaží vybírat metodicky; znovu prozkoumat vše, co o hře ví, a přijít bez návodů na „nejsprávnější“ řešení (v zaklínačských hrách tím rozumí docílení výsledku, který by zvolil „sám Geralt“, tedy hlavní postava hry). Když hru hraje, je ponořen dle jeho slov velmi intenzivně. Věří, že je trénovaný z LARPu, kde se naučil vytěsnit všechno okolo a soustředit se jen na identifikaci se svým charakterem. S postavou Geralta prý proltnul okamžitě už skrze knižní ságu; nedělá mu sebemenší problém se s ním sžít a pocítuje, že jsou si osobnostně velmi podobní. *Imerze* ve videohrách je u něj dost závislá na tom, zda je herní příběh natolik komplexní, aby se ním držel krok. Nemá problém se do činností ponořit ani z nich zpětně „vynořit“ a ve chvíli, kdy nabyde dojmu, že činnost nedává smysl, *imerze* není možná.

3.1.2 Hráčské deníky

Erik

Věk: 22 let Povolání: VŠ student (obor psychologie) Oblíbené herní žánry: RPG, MMORPG Oblíbené herní tituly: WoW, Skyrim, Heartstone, Ghotic, South Park: The Fractured but Whole	Počet hodin strávených hraním/týden: 0-5 Počet odehraných hodin v Z3: 7 Zkušenost s hraním Z1 a Z2? Jen Z1 Zkušenost s hraním obou dlc? NE Znalost knižní předlohy? ANO, přečtena celá série
--	--

Erik kvůli studiu na vysoké škole na hraní počítačových her postrádá čas, čehož trochu lituje. Na vyzkoušení hry Z3 se velmi těšil, protože důvěrně zná knižní předlohu a řadí ji mezi své oblíbené fantasy série. Zkušeností s hraním počítačových her má nespočet (především z dětství), mezi jeho oblíbené herní tituly patří například World of Warcraft, který hrál dlouhodobě.

Deník zapisoval spíše úsporným, zato velmi metodickým způsobem; každý zápis obsahuje datum a přesnou dobu hraní. Co je však nejpodstatnější, hru jako jediný nedohrál. Do deníku zapsal, že především z časových důvodů; našly by se však přímo herní důvody, které mu prožitek *immerze* rušily. Zmiňuje především nepřílnavost anglického dabingu a časté nerealistické herní prvky nepřilnavé ke knižní předloze. Nepřesvědčilo jej dle jeho slov například oblečení a pohyb ženských postav („*aby ve světě Zaklánače přežily, měly by mít brnění, nikoliv lehké košilky*“ – dle Erika marketingový tah). Lze hovořit o slabém navození konzistentní a logické virtuální reality ze strany herního systému (dále viz Wirth et al. výše)).

Matouš

Věk: 21 let Povolání: VŠ student (obor grafický design) Oblíbené herní žánry: MMORPG, akční, sportovní Oblíbené herní tituly: Metin2, LoL, Wolfenstein II, Dota, GTA IV, celá série AC, Watch Dogs	Počet hodin strávených hraním/týden: 10 Počet odehraných hodin v Z3: kolem 80 Zkušenost s hraním Z1 a Z2? NE Zkušenost s hraním obou dlc? NE Znalost knižní předlohy? NE
---	--

Matouš do hry pronikal nejpomalejším tempem ze všech informantů. Ve svých zápisech však svou cestu příhodně popsal názvy jednotlivých částí deníku: „Nuda – Nemoc – Zdravý a hraju dál“. První herní setkání pro něj byla sice zajímavá, ale ne natolik vtahující, aby se hře věnoval hlouběji. Zároveň se potýkal s častými technickými problémy, kdy grafická karta jeho počítače nedostačovala herním parametrům. Hře dal prostor až o rok později, když onemocněl a měl tím pádem na hraní čas.

Jelikož je Matouš zvyklý na krátké akční MMORPG typu LoL nebo Dota, byl časovou náročností hry Z3 zaskočen a bylo pro něj mnohem těžší ponořit se skrze nabídky hry Z3. Dokonce samotný deník začal Matouš psát až v době, kdy již k ponoření došlo. Možná zpočátku nepočítal s tím, že hru vůbec dohraje, a až v momentě, kdy přišla viróza a s ní kýžený čas na hraní, plně věnoval pozornost jak hře, tak psaní deníku.

Adam

Věk: 23 let Povolání: VŠ student (obor učitelství DEJ a ZSV), asistent pedagoga Oblíbené herní žánry: fantasy RPG, strategie Oblíbené herní tituly: Elder Scrolls: Skyrim, série Zaklínač, série AC, Warcraft 3, Total War, Age of Empires	Počet hodin strávených hraním/týden: 15-20 Počet odehraných hodin v Z3: přes 200 h Zkušenost s hraním Z1 a Z2? ANO Zkušenost s hraním obou dlc? ANO Znalost knižní předlohy? ANO, přečtena celá série
---	---

Adam svůj hráčský deník zpracoval precizním způsobem. Lze v něm sledovat čas herní epizody, popis herního stylu, nebo také komplexní úvahy nad pozitivy či negativy hry. Od ostatních participantů se odlišuje jasně pozorovatelnou tendencí přizpůsobit hru k obrazu svému a navodit si tak co největší imerzi. K tomu užívá různých módů pro úpravu prostředí ve hře (zvýšení realističnosti vizuálního zpracování), eliminuje tak rušivé herní elementy, jako jsou MUDs (viz teoretická část, Madigan (2010) nebo Wirth (2009)) či minimapa.

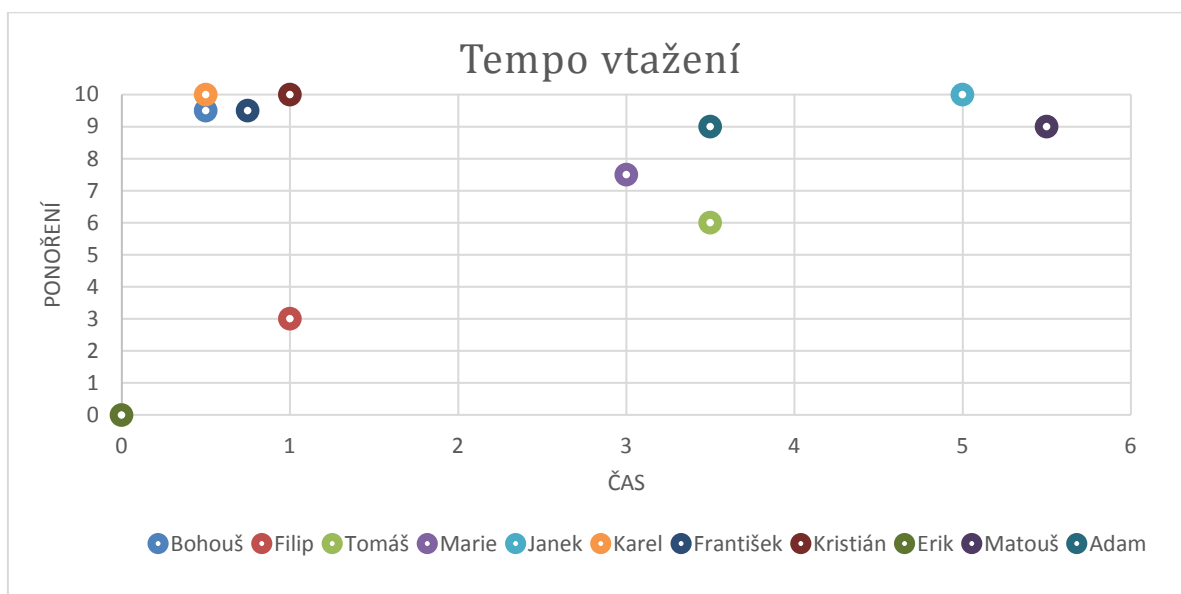
3.2 Interpretace rozhovorů a hráčských deníků

Tento oddíl má za úkol předložit výsledky výzkumu a přinést odpovědi na položené výzkumné otázky. Vyhodnocování a interpretace postupuje formou shrnutí výpovědí obou skupin informantů do jednoho celku s akcentem na vymezení odlišností a podobností v prožívání *imerze*, které se ukázaly jako stěžejní.

3.2.1 Tempo vtažení

Každý hráč do hry vstupuje s jinými očekáváními a fáze *zaujetí* (viz teoretická část; Brown, Cairns, 2003) nastupuje velmi individuálně. Záleží na mnohém, od hráčské zkušenosti, přes aktuální rozpoložení, až po komplexní znalost herního univerza, kterou mnoho informantů disponovalo (Bohouš, Adam, František, Karel). Na druhou stranu Janek a Matouš jsou důkazem toho, že znalost knižní předlohy a předešlých dílů herní série nutně nemusí být předpokladem hluboké *imerze*. Vystává však otázka, zda se však do hry ponořili stejně rychle ve srovnání se čtenáři.

Tempo vtažení se nedá kvalitativními metodami přesně a objektivně změřit, přesto jsem k ilustraci (hrubému odhadu z výpovědí) individuálního tempa vtažení jednotlivých informantů vytvořila následující graf (Graf 1²¹). Vycházím z toho, že tempo vtažení lze znázornit na ose čas/ponoření, kdy čas znázorňuje postup ve hře na škále od 0-6, kdy 1 reprezentuje samý začátek hry a 6 znamená zhruba patnáct hodin od začátku hraní (0-0,9 = před začátkem hry). Intenzita ponoření je vyznačena na škále s hodnotami od 0-10, kdy 0 = neponořený a 10 = plně ponořený (viz teoretická část; Brown, Cairns, 2003).



Graf 1 Tempo vtažení hráčů.

Hodnoty byly určeny na základě porovnání informantů. Nejprve jsem vymezila nejrychleji ponořené hráče (Bohouš s Karlem), kteří zároveň vykazovali nejintenzivnější zaujetí hrou, protože prakticky skončili s hraním předešlých dílů a okamžitě se dostali do světa Z3 (vlastně byli nepřetržitě ponořeni), což vysvětluje časovou hodnotu 0,5. V závěsu za nimi je František (hodnota 0,75), který, jakožto hardcore fanoušek zaklínačské ságy, byl na vydání Z3 tolik natěšený, až se mu několik dní před ním dokonce zdálo o tom, že hru konečně hraje. Jako poslední “zaujatý” informant z hlediska času byl shledán Matouš. Trvalo několik týdnů, aby hře vůbec dal šanci a jeho hraní bylo zpočátku velmi přerušované. Až po zhruba patnácti až dvaceti hodinách strávených ve hře se ponoření a hlubší zaujetí dostavilo.

²¹ Tento graf slouží pouze okrajově k vizualizaci rozdílů mezi hráči.

Největší výjimku tvoří Erik. Jako jediný hru nedohrál, což zapříčinilo také jeho umístění na škále, a v deníku nereflektoval žádný prožitek, který by značil ponoření do hry. Znamky zaujetí se objevovaly, ale nebyly natolik silné, aby převažovaly nad stížnostmi na hru.

Tempo vtažení mohly ovlivňovat následující charakteristiky:

- Herní mechanismy (nabídky hry jako takové)
- Mimoherní aspekty (osobnost hráče, herní styl, čas na hru, nálada, pc vybavení atd.)
- Předchozí zkušenost se univerzem hry (transmediální charakter hry)

3.2.2 Vtahující aspekty hry

Zde si odpovím na výzkumnou otázku týkající se herních charakteristik, které imerzi mohou navozovat, udržovat a umocňovat. Na základě výpovědí participantů za stěžejní podobnosti ve výpovědích spatřuji tři hlavní charakteristiky, které zároveň ovlivňují tempo vtažení popsané výše. Vždy v určité míře probíhají souběžně a jedna ovlivňuje druhou.

A) Herní mechanismy

Herními mechanismy v tomto případě rozumím veškeré nabídky hry či vtahující elementy, které přináší hra samotná. Na příkladu hry Z3 je mohou charakterizovat pohyb v otevřeném světě, souboj, volba talentů nebo vylepšení avataru. Je jím také již zmiňované logické zobrazení světa, dostupnost jasných pravidel, která určují hráčovu činnost ve hře a povolené akce. V poslední řadě také audiovizuální stránka hry.

❖ *Prožitek „snůška kódů“*

Tomáš a Filip herní zážitek striktně oddělují od čtenářského. Od hry očekávají spíše ludický charakter, příběh se jim nezdá být pro herní zážitek stěžejní. Chtějí se při hraní hry kochat jejím audiovizuálním zpracováním, porovnávat ji s ostatními herními systémy, či jednoduše vybit nahromaděnou energii prostřednictvím soubojů.

„Grafika je úžasná a já jsem nadšený z toho, že tam je spousta detailů, který si můžu užít. Byl jsem dost ponořený v boji s příšerama, ten jsem si hrozně užíval. Stavěl jsem si spoustu talentů na šermířství a na znamení a pokaždý se těšil, až je užiju. Je to takový chytlavý, pastva pro oči. Záleží mi samozřejmě i na příběhu, ale myslím, že jsem do hry byl zažraný hodně prostřednictvím těch detailů přírody, soubojů, hudbě. Tohle v knihách nemáš, tam je jenom sám příběh.“ (Tomáš)

Tomáš si ve hře užívá toho, že mu na rozdíl od knihy nabízí hmatatelnou realitu, do které sám interaktivně může proniknout. Kromě ludické *imerze* (souboj, volba rozhodnutí atd.) zdůrazňuje ponoření skrze audiovizuální provedení hry. Zvláště v dnešní době se mezi herními vývojáři stále více bere zřetel na grafické zpracování, které má zaručit více úspěšně ponořených hráčů. Na tyto tendence o vyvinutí co nejimmerzivnější, a tím pádem audiovizuálně nejpropracovanější, videohry přispěl svou kritikou výzkumný tým Katie Salenové a Erica Zimmermana (2003, s. 451). Hovoří o tzv. „imerziním omylu“, kterým naznačují, že herní prostředí nutně nemusí působit realisticky, aby zaručilo imerzi. Kvůli honbě za imerzi a přenesením hráče do jiné reality (viz Huizingův magický kruh) za pomoci co největší iluzivní síly reprezentace neoznačuje to, jak hry skutečně fungují, a co víc, zcela se pak opomíjí herní mechanismy. Může se také stát, že v rámci vybudování autentické herní reality právě herní mechanismy budou to, co imerzi naruší, ne umocní (viz názor Karla).

„Možná se ale Zaklínač snaží tvářit jako až moc realistická hra. Samozřejmě se tam museli potýkat s problémem inventáře. Nevím, jestli to nějaká hra vůbec může vyřešit. Je to neuvěřitelně obří, možná trochu nepřehledný, co se knih a úkolových předmětů týče, ale když už je ta hra, která se kasá, že je detailní, přišlo mi trochu zbytečný, aby dovolili, že ten zaklínač pobere po kapsách tři tisíce tun čehokoliv.“ (Karel)

Jakožto bývalý hardcore hráč, Filip se od ostatních informantů liší tím, že na videohry nahlíží čistě jako na systém vykonstruovaný vývojáři, který se dá „obejít“. Zábavu nachází v odhalování toho, jakým stylem hru tvůrci zamýšleli, popřípadě kde udělali chybu oproti konkurenci na trhu. Užívá si také herní mechanismy jako je souboj či osvojování si nových herních pravidel. V případě Z3 to vidí tak, že pokud se chce ponořit do poutavého fantaskního světa a vstřebat atmosféru, sáhne po knižní sérii. Když touží po „vybití se“ a výzvě, zapne si videohru.

„Ať chci nebo nechci, na hru nahlížím čistě jako na hru. Je to systém kódů, kterejm se já rád podívám na zoubek. Není to nic tak magickýho, jako třeba kniha. Už to má formu, jsou za tím reálný lidi, reálný kódy. Kniha má většinou jen jednoho člověka a jeho mysl. V knihách jsou často nezhmotitelný věci. Něco, co prostě do kódu nehodíš a co ti žádněj film neukáže. Takový ty jemný details, prožitky. Ve hře umřu a zamyslim se hned nad tím, jakěj meč bych měl použít. Jak to udělat jinak. Řeším to jako hru, ne jako příběh, kterej prožívám skrze knihu.“ (Filip)

Právě touto tendencí nahlížet na videohru jako na „systém kódů“ se klasická *imerze*, jak o ní v této práci pojednávám (pocit lehkého plynutí s akcí ve hře a reakce na nabídky hry, kdy jsme ponořeni do světa hry a nevnímáme ten reálný), může narušit. Ač si je však Filip stále vědom své přítomnosti a toho, že hraje „jen“ videohru, může u něj nastávat prožitek ponoření či dokonce flow skrze jiné aspekty, než které představuje realistické zpracování herního světa a poutavý příběh. Také ono „koukání se na zoubek“ hře může být samo o sobě velmi vtahujícím elementem a zároveň důvodem, proč Filip hry hraje a je zvyklý u nich trávit mnoho času.

❖ *Prožitek „nabalující se sněhové koule“*

Takto svůj dojem z rychlého ponoření se do fantaskního světa charakterizoval Karel, kterého si Z3 získal nepředvídatelností, pestrostí a propracovaností herních úkolů.

„Nejimerzivnější mi na Z3 připadá, a to hry Z1 a Z2 rozhodně neměly, je takovej ten pocit nabalující se sněhový koule. Začneš hrát mini questík, o kterym skoro ani nevíš, že je to questík, prostě jen oslovíš kolemjdoucího...a najednou se to nabaluje. Uděláš pro něj tohleto, támhleto, dostane tě to k dalším lidem, do dalších míst. A máš quest pomalu na 20 hodin, obří sněhovou kouli a jseš v tom až po uši, hrozně tě to baví. (smích) A to především kvůli tomu, jak propracovanej ten děj všude je. Není to blbý.“ (Karel)

Ač je pro žánr RPG systém vedlejších úkolů typický, hra Z3 dokázala toto pravidlo posunout na vyšší příčku právě touto nepředvídatelností, precizností a hloubkou. Veliký význam tohoto prožitku tkví v tom, jak umně hra mate hráče, který má nižší očekávání, než je skutečná nabídka hry. Je poté překvapen rozlehlostí úkolu a nečeká, že jej zavede při putování tak daleko.

„Miluju třeba ten „quest“, no, co vlastně není ani quest, ale je to o tom týpkovi, kterej se vždycky někde náhodně zjeví a vyzve tě na souboj. (smích) Pak si s sebou postupně bere i kamarády. Strašná legrace, velký překvápko pokaždý, když se někde zjevil. Mám v pc celou řadu sceenů, kde jsem ho potkala.“ (Marie)

„Když jsem hru hrál podruhé, dost jsem experimentoval. Ty experimenty byly spíš takový, že člověk už chtěl vědět, co vůbec dovede, a přitom přišel na spousty nových věcí, že jo. A ta rozdělenost příběhů byla často víc než jen na dva konce; pozitivní a negativní. Takže některý jako pak dopadly tak, jak jsem vůbec nevěděl, že můžou dopadnout. To mě strašně bavilo...Z3 je prostě hra, kterou jsem chtěl a potřeboval hrát, sečteno, podtrženo (smích). (...) Mám příklad třeba s dítětem na Skellige. Když ho upalovali, že jo. Na první pokus mi to bylo jasné, tak jsem to samozřejmě potvrdil, a dopadlo to správně, a na druhý pokus jsem měl jiný postup při pátrání, což nakonec vyústilo v to, že tam ani nebyla možnost to dítě upálit a celý to dopadlo špatně. To bylo hodně frustrující.“ (Karel)

Většina stěžejních úkolů je označena vykřičníkem na mapě, určitá část z nich je však skryta a plní funkci překvapení. Jak Karel s Marií popisují, mnohokrát záleží na tom, jestli objevíme “zašitá” řešení a jak se během plnění úkolů rozhodujeme. V případě Karla se jedná o experimentování s příběhem hry a touhu objevovat skrze zvolená rozhodnutí, jakým směrem by se ve hře chtěl ubírat a v tomto přesvědčení se následně ujišťuje. Informanti také tvrdili, že právě díky tomuto parametru lze hru Z3 hrát opakovaně a na imerzi přitom netratit.

B) Osobnostní charakteristiky hráče

Jak tvrdí Calleja (2011) či Wirth et al. (2007) s Madiganem (2010), existence jedinců, kteří jsou k imerzi nějakým způsobem náchylnější, je nepopiratelná. Jsem toho názoru, že velkou roli zde může sehrávat také možná chyba v interpretaci výpovědí hráčů (někdo tento prožitek popisuje barvitěji, může se tedy zdát, že jej zažívá intenzivněji) či hráčský styl jedince.

Ve výzkumu se ukázali jako intenzivněji ponořeni ti hráči, kteří tíhli k imerzi skrze narativní rovinu hry, což nemusí být vzhledem k její povaze a žánru překvapivé. Každopádně by mohlo být zajímavé více tyto charakteristiky prozkoumat. Co odlišuje „srdcaře“ a “příběháře“ (jak se informanti často nálepkovali) od „gamerů“ a jaký vliv na imerzi tato odlišnost má?

C) Transmediální charakteristiky (hru přesahující charakteristiky)

Hra, která má prostředků ke vtažení hráče do svého univerza více, má potenciál *imerze* tím pádem také větší; řekněme sebepřesahující. Kdybychom k vydělení transmediální *imerze* užili Callejův (2011) model makro a mikro zapojení, mikro fáze by se projevila například tehdy, když se hráč nachází aktuálně uvnitř hry a potká známou postavu z knih.

Tempo vtažení se rázem zesílí, jelikož se posílí jednak orientace hráče ve hře a zároveň se většinou navodí určitý pocit radosti ze známého. Makro zapojení se odehrává mimo herní epizodu například v momentě, kdy je hráč inspirován k přečtení knižní série či zhlédnutí seriálu na základě zkušenosti se hrou. Prožitek *imerze* také může mimo hru dále přetrvávat či udržovat svou intenzitu, když se hráč přesune k jinému médiu (film, seriál, kniha).

S transmediální imerzí může souviset komplexnější chápání hry či hlubší prožití tzv. herní atmosféry, kterou hráči často reflektovali jako vtahující element. Za zmínku stojí pak také pronikání do fantaskního univerza (loru), které informanti shledávali vtahujícím zvláště díky jeho zobrazování slovanské kultury a mytologie, naší zemi velmi blízké. Přítomnost více médií/zdrojů imerzi stupňuje tím, že hráči nabízí komplexní nabídku vodítek o fantaskním světě, ve kterém se pak snáze orientuje, což mu přináší potěšení. Samotný zaklínačský svět byl vytvořen autorem knižní série Andrzejem Sapkowskim, hra na něj z velké části reaguje, sama jej dále rozvíjí a transformuje (to samé platí o seriálu a komiksech). Vše dohromady tvoří koherentní celek.

Na základě analýzy rozhovorů a deníků tvrdím, že právě transmediální charakter hry přispívá tomu, aby se hráč ponořil rychleji a hře toleroval i ne zcela bezchybné ludické aspekty a herní prostředí; například na úkor slabého designu bojových scén, se ponoří skrze propracovaný herní příběh a postavy, které působí živým dojmem (z velké části kvůli právě oné komplexnosti). Silné ponoření v rámci jednoho média (např. knih) také může vyvážit slabší vtažení médiem druhým (např. hry), není to však samozřejmostí.

“Viděl jsem ten trailer a zjistil jsem, že je to podle knížek, který jsem si hned sehnal a začal číst. Na těch stránkách Zaklínače jsem našel jako pár tracků z originálního ofiko soundtracku a použít jsem si je u toho, jak jsem četl ty knížky, a to se mi tím pádem trochu slilo, když jsem pak slyšel ten soundtrack v té hře, byla to stejná atmosféra jako při čtení knih. Spoustu věcí mi to dalo. Navíc jsem k tomu koukal na různé artworky a tak, to mi hodně...nebo já bych řekl, že mám sám o sobě velkou představivost a na knížkách se mi líbí to, že si mraky věcí můžu představit sám, ale ta hra mi zase pomohla v tom si udělat dobrou představu, která se mi fakt líbí, o tom světě, jak celkově vypadá, jak to do sebe zapadá. Jaký tam jsou zbroje, stavby, a tak, což tak jsem si to nějak představoval už z těch artworků. Tím pádem, když jsem pak začal hrát tu hru, hezky mi to zapadalo. Přišlo mi to přesně takový, jako ty knížky, včetně atmosféry.” (František)

Hra Františkovi slouží jako interaktivní doprovod k ostatním médiím. Jedná se o realitu, kterou hráč může „na vlastní kůži“ zakusit, je to opět jiný prožitek, než např. ze sledování seriálu či filmu, které však mají potenciál svým dílem komplexní představu o zobrazovaném

fantasy světě taktéž umocňovat. U Františka například zajistila to, že byl nepřetržitě ponořený do světa hry skrze jiná média. Tempo vtažení neoscilovalo a do hry Z3 vstupoval s imerzí.

„Jednou mě dokonce Zaklínač tak nabudil jít ven do lesa, že to nešlo jinak. Byla jsem tam na nějakým questu, ten už si nevzpomenu, ale...byl to tak nádherný borovicový les na úpatí skal. Působil na mě tak nějak „jarně“, když to takhle řeknu, protože bylo nádherný počasí, slunce prosvítalo jehličím, k tomu to všechno tak praskalo pod nohama. Já dostala takovou chuť to zažít. Vzala jsem si ten den knížku Bouřkový sezóny a šla si ji číst do lesa, kterej mám tak 3 km od domu. Sedla jsem si na mech a četla. Bylo nádherný počasí, léto. Namočila jsem si nohy do říčky, která byla docela špinavá a taková nijaká, co si budeme povídat, ale pro mě to bylo tak kouzelný, že jsem si představovala, jak jsem v tom fiktivním světě, kterej se pro mě na chvílku zdál takovým reálným... Asi tohle pro mě bylo takový nejdelší probouzení se. Když jsem se vlastně ani probudit nějak nechtěla, víš, jak to myslím.“ (Marie)

Marie popisuje naléhavou potřebu propojení světa hry se světem knihy, a co je nejzajímavější, se světem reálným. Hovoří o „probuzení se“ tím, že hru přestane hrát, zůstává však ponořená dál díky knize a prostředí lesu. S Marií a Františkem souhlasí také Karel a Janek, kteří transmediální vlastnost hry přímo reflektovali.

„Navíc vzhledem k jednomu pochybnému seriálu (smích) o Zaklínači, včetně knih a tak, je moc zajímavý sledovat vývoj jednotlivých postav, jak to jednotliví autoři promýšlí a zamýšlí. To je X jinejch vývojových příběhových linek, baví mě to sledovat. I to dokreslování postav skrze knižní sérii. (...) O to jsou jen hráči podle mě dost ochuzeni, no, ono to strašně hezky dokresluje tu hru. Myslím, že kdybych knihy nečetl, často bych třeba tápal ve hře, nerozuměl postavám, a to by mě triggerovalo. (...) Pokaždý, když tam potkám někoho, koho už znám, jsem nadšený. A dopředu jsem znal osudy některých postav, což mi připadá, že imerzi jen zvyšuje. Je to tak jako...lákavější pak.“ (Karel)

„Líbí se mi u Zaklínače to propojení. Hra, seriál, knihy. Všechno.“ (Janek)

❖ Prožitek „bytí doma“

Pocit „domova“ plynoucí ze sympatií hráčů k zobrazované kultuře loru hry informanti zmiňovali často. Důvodem může být posílení skupinové identity, radost plynoucí ze známého, popřípadě dokonce pocit zadostiučinění, že se vývojáři zabývají domovinou hráče. Fakt, že nás slovanská kultura s polskými tvůrci pojí, z hlediska *imerze* vyzdvihuje například Karel.

Já myslím, že tam jde asi i o to, jak je mi to blízký. Já vyrůstal v Krkonoších a tou slovanskou přírodou to je tak skvěle vtahující. Lesy, roubenky, starý gotický stavby, zaplivaný města. Ta hra se navíc neskutečně oddělila od stereotypů jinejch kultur. Místo blbějch démonů před tebe postavila Večerníci, něco, co ani nejde přeložit do angličtiny. Proto jsem to hrál v polštině. My najednou nebyli ta druhá liga, která se seznamuje s kulturou americkou, anglickou, ale byli jsme ti, co naši kulturu představovali, předávali. Byli jsme DOMA. To zná každý malý český dítě. Večernice, polednice, čert... (Karel)

Kristián zmiňuje také vtahující lore a atmosféru hry. Lore představuje soubor pravidel a zákonitostí typických pro dané fantaskní univerzum. Tomu „zaklínačskému“ informanti přiřítali body za jeho multidimenzionální povahu, a tudíž kognitivně náročné prostředí, které podněcuje k úvahám o světě mimo hraní samotné. Opět se za to zasloužil především autor knižní předlohy Andrzej Sapkowski.

„Zaklínač má lore, který se mi osobně moc sedí tím způsobem, že to není černobílé fantasy. Není to klasické hrdinské fantasy ve smyslu "tady je dobro, tady zlo" a tak. Temerie není jediný dobrý stát a Nilfgaard nejsou ti zlí a tak dále a tak dále, jo, že to opravdu charakterizuje dost úzce ten temný středověk, to je jedna věc. Další ta možnost výběru, a za třetí... No, napsal to Polák a základ příšerám a tak podobně je ve slovanské mytologii. To je hrozně příjemné.“ (Kristián)

Tento prožitek by bylo zajímavé prozkoumat intenzivněji na nedávno vyšlé historické RPG nesoucí název The Kingdom Come: Deliverance (Warhorse Studios, 2018), jejíž děj je zasazen přímo na půdu Českých zemí.

❖ *Identifikace s již vytvořeným hrdinou*

Transmediální charakter se může projevovat také precizním vykreslením postav, kdy vývojáři z velké části těží ostatních médií. Mnoho vývojářů staví spíše na předpokladu, že imerzivnějším prvkem RPG her bývá tvorba avataru bez silnější příběhové minulosti (Dark Souls, Elder Scrolls: Skyrim atp.). Data z výzkumu však hovoří o opaku. Informanti se shodovali na tom, že jedna z věcí, které je do hry opravdu vtahuje, je právě předem vytvořená postava herního avatara Geralta se základem v knihách či seriálu.

“Tím, že to není jen nějaká obyčejná postava z davu, ale je to Geralt. Je zajímavé, že za nim dojde příběh, je. (...) Je super, že někde jdeš a najednou on něco plácne, něco dost typickýho pro něho, jo, takže ty si řekneš "aha, tak teď tu nehraju hru, ale jsem tu s Geraltem, kterej je zase vtípnej", (smích) a tak.“ (Filip)

Výpověď Filipa působí poněkud ambivalentně, jelikož reprezentuje zážitek, kterým byl údajně pobaven a kterého si ve hře cení, ale zároveň je z něj patrné jakési „vynoření se“, tedy určité narušení *imerze* tím, že je odsunut ludický charakter hry a převažuje narativní strana.

Ludický potenciál v tom však spatřuje Kristián, který k identifikaci s hlavním hrdinou došel již při čtení knižní série a do hry se okamžitě přesunula. Poskytovala mu primární zábavu a challenge spatřoval v tom, aby jeho herní chování co nejpriléhavěji odpovídalo tomu, jak by se zachoval „opravdový Geralt“.

“Byl jsem v té hře myslí neustále. Promýšlel všechna možná řešení. Viš, já se ty hry snažím hrát opravdu tím jako způsobem, co by jako asi udělal Geralt. V tuhleto chvíli, kdy jsem se, jako, postavil do jeho pozice, tak jakoby, byly hodně silné argumenty jak pro to, jít zachránit Syannu, tak pro to jít za tím stařešinou.” (Kristián)

Pro Marii postava avatara představuje primární důvod, čím si ji hra získala. Identifikace s ním proběhla nezávisle na pohlaví. Vtáhla ji především jeho povaha a specifická oproti ostatním herním postavám.

“Že jsem s ním fakt soucítila. Stala jsem se na dobu, kdy jsem hru hrála, opravdu Geraltem. I když jsem holka, to na situaci nic nemění. Rozhodovala jsem se jakoby jako on dle toho, jak na mě působil v knihách. Mám to tak jako na půl, беру ho jako svůj mužský alter ego, jestli to tak můžu říct.” (Marie)

Karel si cení toho, že právě povaha Geralta svou lidskostí a omylností dokáže bořit stěnu k hráči a tím u něj posílit ponoření do hry.

„Jde o to, že já jsem celou tu dobu před tím hrát chtěl, ale tahle situace, kterou já moc dobře znám a vím, že je nevyhnutelná a prostě se musí stát, když furt děláš nějakou podělanou práci pořád dokola a neužíváš si, musí člověk dojít ke zlomu, kdy musí udělat nějakou kravinu. Tím se strašně přiblížili hráči. Geralt se celý předešlý dva herní díly prezentuje jako nehorázně vážná postava plná úkolů, nedotknutelný badass, víš jak. No, a pak vzal pivo, opil se, převlíkl se za ženskou, někomu omylem zavolaal... To bylo něco, co mi přišlo skutečně geniální, strašně neočekávatelný, strašně lidský.” (Karel)

Herní zážitek jako obohacení (přesahující vlastnost hry)

Informanti často uváděli, že si při hraní Z3 připadají obohacováni; nejen tím, že hra rozšiřuje jejich přehled, ale také podněcuje fantazii. Je to sice jistým způsobem odpověď na motivaci ke hraní, avšak spatřuji toto „obohacování se“ významným také z hlediska *imerze*. Hráč se buď vědomě snaží být do hry ponořen a vytěžit z ní tzv. všechnu šťávu,

nebo jej silná *imerze* ponoukne ke zjišťování dalších informací o hře, popř. jejím univerzu (např. přečtení knižní série či zpráv od vývojářů), což zapříčiní silnější tempo vtažení po celou dobu hraní. Tyto výpovědi hráčů by odkazovaly ke konceptu Calleji (2011), tedy k makro i mikro zapojení (viz výše). Tento prožitek také významně ovlivňuje také hráčovu oblibu hry; pokud v něm dokáže navodit pocit „obohacení“, automaticky stoupne také oblíbenost.

Zajímavý postřeh měl Bohouš, který během rozhovoru několikrát zmínil, že si na hře Z3 velmi cení toho, že mu pomohla rozšířit jeho „vnitřní světy“. Popisuje je takto:

“(…) Já si navíc hodně rád zjišťuju všechno do hloubky o věcech, který mám fakt rád, takže o světě Zaklínače vím fakt hodně. Ale spíš jen ty příběhový, faktický věci, ty herní mě tolik nezajímají, jako třeba kdo je voice actor, kdo psal scénář. Spíš ty příběhový věci, jako jaký je stav války, kde leží daný území, jak by se daly obléhat, kde žijou jaká monstra a tak. (...) No, ono se to špatně popisuje, je to taková vnitřní záležitost, moc nevím, jak to teď honem uchopit... Jsou to spíš takové představy. Když se přesuneš do toho světa a pak tam utíkáš v myšlenkách. Tvoříš si v něm vlastní příběh, kterej je ale samozřejmě ovlivněnej tím základním ze hry. Málo her mě takhle ovlivní. Většina je taková tupá, to Z3 rozhodně není.”(Bohouš)

Lore hry pro něj představuje projekci reálného světa, do kterého v myšlenkách utíká. Motivační složky, kterými eskapismus a rozšíření znalostí bezpochyby jsou, ve své práci nezkoumám, ale z hlediska *imerze* u Bohouše se mi jeví jako podstatné. Skrze tento silný prožitek “bytí uvnitř zaklínačského světa” a naprosté přijetí jeho pravidel i mimo hru, přispělo Bohoušovi k ještě hlubšímu ponoření. Při otázce, čím je pro něj svět Z3 natolik výjimečný, odpověděl Bohouš následujícím tvrzením:

“Tou komplexností asi. Tím, že k tomu jsou i knihy. Ten svět je strašně snadno „absorbovatelný“, jestli to tak můžu říct. Máš k němu milion vodítek, je takovej...hrozně živý, umí vytvořit komplexní dojem, jako kdyby fakt někde existoval. (...) Mě na tom baví to, že tahle zaklínačská realita je skvěle maskovaná, ta hra fakt umí vyvolat pocit reality, snadno se v tom světě ztratíš, fakt působí na všechny smysly a je především dost chytře udělaná. Ono se to blbě popisuje, je to fakt spíš takovej...vnitřní prožitek.” (Bohouš)

Bohoušova výpověď ilustruje specifčnost Zaklínačské série. Když je hráč ponořen do všech dostupných médií krom hry samotné, jeho *imerze* se tím může silně umocnit, jelikož právě skrze ostatní média hráč pronikne hlouběji pod povrch a může pochopit vícero odkazů ve hře, pravidla fungování apod. Jsem toho názoru, že je tento druh *imerze* typický převážně pro videohry žánru RPG, avšak ne vždy se hráč může obklopovat pouze

příběhovými aspekty – u ostatních videoher je k dispozici velké množství informací, když do nich hráč pronikne a rozšíří si o nich povědomí, *imerze* může vzrůstat stejným tempem.

“Navíc mě Z3 ovlivnil natolik, že mi pomohl vyřešit problém táborovýho vedoucího. Jezdím dlouho na tábory a je tam pokaždý celotáborovka. Nikdo nevěděl, jaký téma zvolit, tak jsem řekl "Hele lidi, pojedeme Zaklínače, já to připravím" a jelo se. Děti to milovaly. Nikdo to navíc vůbec neznal, takže jsem vlastně založil novou skupinu hráčů a fanoušků. (smích) Ta hra, nebo teda vlastně celý komplex hry/knihy, mají tak silnej a propracovanej příběh, že se to na tom dalo postavit.” (Karel)

Karel dokonce užil souhrnných znalostí z fantaskního univerza jako vedoucí na táboře, což značí silné makro zapojení. Dokonce zde můžeme hovořit o přesahujícím, až nakažlivém, charakteru transmediální *imerze*, kdy celotáborová hra inspirovala děti k četbě knih a pořízení si herní série.

“No, je to moje nejoblíbenější knižní série, jedna z nejoblíbenějších her. Celkově ta atmosféra, v knihách i hrách, je, jak jsem říkal, no, je zkrátka dost provázaná se všemi tématy, jako je například rasismus, filozofie, historie...a takové věci. Vždycky, jakoby,...no, je to zaměřeno na Geralta a to, jak se k daným věcem on musí postavit. Myslím, že mi on jako vzor dokázal vytříbit můj současný názor na náš reálný svět. Dost mi to pomohlo se v něm zorientovat, hledat paralely, analogie...rozumíš. Já vidím, jak se k těm věcem Geralt snaží postavit, jaké argumenty k tomu používá...třeba ten rasismus: sám nabádá k neodsuzování trpaslíků, elfů, všechny měří stejnou měrou, nikoho nepovyšuje, ani on sám se nad nikým nepovyšuje. Kolikrát tam zazní skvělé argumenty, které já sám neznám, nad kterými jsem nikdy nepřemýšlel, které mě překvapí. A tak mě to ovlivní, že jakoby, si z toho vezmu ten vzorec smýšlení, jestli mi rozumíš.” (Kristián)

Herní lore se Kristiánovi jeví jako dostatečně spleťtý, logický, podněcující jeho denní snění, a dokonce natolik přesvědčivý, až v něm nachází pomyslné návody k utváření názorů na reálný svět. Pravděpodobně se tento silný prožitek dostavil díky tomu, že Kristián vychází z vícero zdrojů informací o fantaskním světě.

3.2.3 Narušení *imerze*

Další výzkumná otázka se týkala narušení *imerze*. Okamžik, který informanti nazývali „probouzení se“ či „vynoření“, zpravidla vznikl v momentech, kdy byla narušena prezentace konzistentní herní reality (viz Wirth et al, 2007), z důvodů plynoucích opět ze známého schématu: z důvodu nejasností plynoucích z herního systému, osobnostních charakteristik hráče (volba hráčského stylu, např. nutková potřeba reagovat na všechny herní nabídky) či z transmediální povahy hry (např. očekávání vzniklá na základě četby knih se nevyplnila).

A) Herní systém

Kromě vad systému, jakými mohou být glitche, bugy²² či herní vodítka, zdůrazňovali informanti především nelogické vyústění příběhových situací. Velkou roli zde hrají očekávání hráče od dané herní situace (viz výpovědi Kristiána, Janka a Františka).

„A co mě taky ještě naštválo, (...) když jseš prostě na Skellige, ten...ehm, no Crach an Craite řekne, že ti nepomůže bojovat proti Divokému Honu na Kaer Morhen a dá místo toho hráči nejlepší meč, který byl na Skellige prý kdy ukován, no a hráč ho prodá u nejbližšího možného obchodníka, protože je to nehorázný šunt (smích).“ (Kristián)

„Dál mě tam štvál ten Eredin. Na to, jak tam všechno bylo do puntíku zpracované, všechny vedlejšáky, celá hlavní dějová linka...pak byl konec takovej úspěchanej, to mě trochu probudilo. Tam, vlastně, od té doby, co se Geralt vydá hledat Cirilla na Mlžnej ostrov, mi to připadá jako takový dost rushování. Není tam absolutně žádná možnost zahrát si nějaký vedlejšák. Ten konec je dost úspěchanej a nechci říct, že ten poslední boss fight s Eredinem byl odfláklej, ale vývojáři tomu mohli dát víc. Má to bejt ultimátní král Divokýho honu, ale Geralt ho třikrát sekne a on tam padne.“ (Janek)

„A taky v těch linkách, kdy hraješ za Ciri, to bylo jiný a nuceně mě to vytrhlo z příběhu, kterej jsem sledoval s tím Geraltem, to se mi nelíbilo. Nemám to rád ani u knížek obecně, když skončí kapitola cliffhangerem a začneš myšlenkami někoho jinýho nebo orientací na jinou postavou...pak tě zase začne bavit pohled tý druhý postavy, zase to skončí a jsi zpátky...a furt dokola. Není to pořádný, je to zdlouhavý a nepříjemný, nemůžeš se do toho ponořit.“ (František)

❖ Rušivé elementy: toolbary, minimapa, questy

„Jediná chvíle, kdy mě to moc nebavilo a na tu hru jsem bych chvíli i naštváný, že mě připoutává k židli u počítače, jako, to bylo tehdy, kdy...já, já jsem člověk, kterej chce mít všechno vždycky na sto procent. Asi se do toho nutím spíš sám než ta hra, ale...prostě to chození po otaznících, kdy to bylo pořád dokola. Ale já musel! (smích) (Kristián)

Stejně jako u Kristiána, také u Adama se objevuje nutkání “vyčistit mapu od otazníků a vykřičníků” (splnit všechny úkolové nabídky hry), bez kterého by nemohl opustit danou lokaci. Na tento opakující se fenomén by mohlo být nahlíženo jako na popis hráčského stylu, reakci na nabídky nebo jako na vymezení se vůči hernímu systému. Z definice RPG žánru

²² Termíny „glitch“ a „bug“ označují chyby hry, které nabízí hráči buď něco navíc (podívat se na místa, kam by se dívat neměl – například vidí „vnitřek“ svého avataru), nebo mu naopak možnosti upírají (zaseknutí se s herní postavou na místě).

(viz teoretická část) je patrné, že se v případě sbírání zbroje a nabídku široké škály vedlejších úkolů jedná o jeho nedílnou charakteristiku. Důležité je, zda množství těchto sběračských prvků koresponduje s ostatními obsahy hry tak, aby hráči přinášely potěšení a odpočinek od hlavní dějové linie, a nepůsobily naopak frustrujícím dojmem a prožitek ponoření naopak nenarušovaly.

“Jsem Skellige. (...) Jediné, co mě trochu deprimuje, jsou vedlejší úkoly, a především hony po pokladu. Hledat všechny otazníky po mapě je velice vyčerpávající. Přemýšlím, že si viditelnost otazníků vypnu a budu jen tak brouzdat krajinou, až něco najdu. Předvídatelnost mi ani tak nevadí, ale spíše to, že vidím, kolik toho ještě nemám splněno. Možná si to dělám sám, ale...je to úmor.” (Adam)

Adam na tento počátek frustrace reaguje velmi kreativním způsobem. Ze zápisků je patrné, že ponořen být chce a toto selhání z hlediska herního systému se snaží svými silami změnit. Hry mimo jiné obsahují spoustu uživatelem upravitelných možností, které však hráči přímo nepodsouvají, proto jich málokterý z nich skutečně využije.

“Myslím, že ač je hudba krásná, nechám si ji na poslouchání do mobilu, a během hry nasadím sluchátka a nechám se unášet jen realistickými zvuky samotné hry. Dokáži se tak ponořit mnohem rychleji.” (Adam)

V konečné fázi hraní, kdy se Adam dostane k datadisku O víně a krvi, dojde k nové vlně imerze tím, že se tohoto nutkavého reagování na nabídky hry zbaví.

“Zkusil jsem teď vypnout otazníky i minimapu, a ač mi občas orientace dělá velké problémy, myslím, že jsem do hry nakonec ponořen nejvíc, co jsem kdy byl. (...) Rozhodně si hru zahraji podruhé tímto způsobem. Budu se již na mapě lépe orientovat a nebudu sám sebou tlačěn do toho, abych vše splnil v co nejkratším možném čase. Vše si v klidu projdu a objevím sám, bez vodítek.” (Adam)

Adam ve svém hráčském deníku barvitě popisuje svou snahu o to, aby pro něj hra byla co nejautentičtější. Dociluje toho tak, že si do ní nainstaluje dostupné módy, upraví v nastavení všechny potenciální imerzi narušující elementy (vypnutí hudebního doprovodu hry či panelů ukazujících zdraví protivníků/hlavní postavy atd.) tak, aby mu během hraní nepřipomínali, že se ocitá ve virtuálním prostředí.

B) Osobnostní charakteristiky

Sem řadím veškeré mimoherní aspekty, které vstupovaly do interakce se hrou ze strany hráče. Participantů vinili především svou povahu či zvolený hráčský styl, popřípadě okolnosti reálného života (hádky s partnerem, problémy v práci apod.), o kterých hovořil Janek.

„Občas, když mám období, kdy mě to baví třeba míň, tak na dva dny přestanu hrát, abych si tu hru neznechutil. Je tam těch pasáží málo, ale...ne jako, že by mě ta hra nebavila, ale jsou tam občas pasáže, který mě bavily míň. Není to ale chyba tý hry, spíš mého období. (...) No, často třeba blbou náladou. Nemám to tak, že by mi je hra nějak vybíjela nebo léčila. Spíš mi je ještě umocní, nebo se nějakým způsobem otisknout do tý hry taky. Třeba, když se pohádáme s přítelkyní, to pak vždycky zkouším pařit, ale je to slabý.“ (Janek)

Eskapismus jako motivační funkci hry zdůrazňuje mnoho autorů (viz např. Calleja, 2011), záleží však na osobnosti hráče – některým informantům se vytěsnění nepříjemných myšlenek podařilo (Bohouš, Tomáš), některým nikoliv (Janek). Opět v tomto případě by mohl být zajímavý další výzkum mapující vliv nálady na imerzi.

C) Transmediální povaha hry

Transmediální charakter je opět patrný i ve výpovědích o narušení *imerze*. Může dojít například k narušení *imerze* na základě znalosti simulovaného světa z knih. Karel hovoří o tom, že ho naštvalo, když hra nenabídla dostatek prostoru jeho oblíbeným knižním postavám a když už, dle jeho názoru je znehodnotila.

„Pak mi taky vadilo, že některý moje oblíbené postavy nedostaly ve hře víc prostoru. Třeba Shani, ta skončila jen jako milostná postava Geralta v DLC. Pff. No, já bych to udělal jinak, to mě trochu štválo. Oni ji tak trochu zpopularizovali, neuskutečnili ten její potenciál. Oni jsou ty holky tam jen jako sexuální aspekt, to v knihách mi to připadá lepší, líp zpracovaný.“ (Karel)

Jedná se o narušení představ o univerzu světa vzniklých na základě vstřebání ostatních médií neshodujících se s realitou ve hře, která by měla působit koherentně. Stejný názor sdílí Karel, který si hrou připadal místy tažen do akcí, které na něj působily nelogicky a tudíž rušivě (viz Wirth et al., 2007 a jeho formování prožitku *imerze*).

“No, třeba, vadilo mi, když se jako příběh zbytečně vedl k tomu, aby Geralt s někým nevycházel. Byl to třeba Myšilov na Skellige, to mně osobně hodně trápilo, takže vždycky jsem se snažil dělat cokoliv, abych vycházel s těma postavama.“ (Karel)

Janek na druhou stranu upozornil na narušení čtenářského zážitku na úkor toho herního. Jelikož hrál hry jako první, vstupovaly mu do čtení obrazy z ní a nedokázal využít plný potenciál své imaginace, což ho frustrovalo.

„No, na knížkách se mi vždycky líbilo to, že si ten daný svět vykreslí každý dle fantazie a jak chce. Je neomezený ve všem, co v jeho hlavě vznikne. Takhle jsem byl strašně svázaný tím, co mi dala hra. Každou postavu jsem viděl takovou, jaká je vyobrazená ve hře, každou krajinu jako tu ze hry atd.“ (Janek)

3.2.4 Shrnutí výsledků

Podle popsání kategorií vyplývajících z analýzy dat představuje *imerze* opravdu komplexní pojem. Na jedné straně je patrný její ludický charakter, tedy fascinace audiovizuálními prvky stále propracovanějších videoher, užívání si bojových scén apod. Na straně druhé se jí nedá upřít také povaha narativní. *Imerze* některých hráčů může vznikat zcela stejným způsobem u videoher, jako u jiných médií. Má mnoho podob, každý hráč ji nachází v jiných aspektech videohry. Důležité však je, aby hra u hráči navodila a dále zachovala představu konzistentní reality s jasnými a stálými pravidly po celou dobu hraní. Ukázalo se, že *lore* hry sehrává v navození *imerze* důležitější roli, než by se na první pohled mohlo zdát. S tím souvisí také navržený koncept transmediální *imerze*, kdy dojde k zesílení prožitku ponoření z důvodu hlubší/komplexnější znalosti herního univerza.

Analýza dále ukázala, že v plném ponoření se do světa hry hrají roli kromě koncentrované pozornosti také emoce. *Imerze* byla hráči spojována s emocemi všeho druhu (napětí, radost, překvapení, strach), co se však ukázalo důležitým, byla intenzita emocí, popř. její optimální úroveň. Pokud byla emoce slabá, hráči nehovořili o *imerzi*, nýbrž o „nudě“ či „vynoření se“, pokud velmi silná, hráči reflektovali spíše *flow* či opět narušení *imerze*.

V neposlední řadě se ukázala potřeba vydělit nový druh *imerze*, a proto přicházím s tzv. *transmediální imerzí*. Jedná se o druh zapojení do hry specifickým způsobem, který mi z hlediska povahy zkoumané videohry v nastávajících teoriích chyběl. Hráči opakovaně reflektovali silné ovlivnění prožitku *imerze* vznikající na základě znalosti jiných médií (kniha, film, seriál) než které představuje sama videohra.

4 Diskuze a závěr

Ve své bakalářské práci jsem se pokusila o zmapování charakteru prožitku *imerze* ve videoherním žánru moderních RPG. Výzkum byl založen na datech z osmi polostrukturovaných rozhovorů a tří hráčských deníků. Výsledek přinesl, kromě interpretace výpovědí hráčů a jejich zasazení do předkládaných teorií, také návrh nového modelu *imerze*, který v prostudovaných studiích chyběl a byl ve fázi analýzy dat postrádán. Nese název *transmediální imerze* a jedná se především přesahujícího charakteru hry, který mohou představovat další dostupná média jako je film či literatura.

Vycházím z toho, že *imerze* je prožitkem příliš komplexním na to, aby se dala omezovat pouze na čas herní epizody. Stejný názor vyjádřil například Calleja (2011) ve své knize *In Game: From Immersion to Incorporation*. Uvedením modelu mikro a makro zapojení hráče do hry poukazuje na fakt, že na imerzi lze nahlížet prostřednictvím dvou optik: bezprostřední aktuální interakcí hra-hráč (mikro) a skrze situace, kdy herní epizoda přímo neprobíhá, ale hráč s hrou přesto interaguje (makro) (dále viz teoretická část). *Transmediální imerze* taktéž nabývá tohoto dvojího provedení. V případě mikro zapojení u hráčů, kteří mají zkušenosti s četbou knižní série předcházející hře, vzniká potenciál k rychlejšímu ponoření se do hry skrze její důvěrně známou simulovanou realitu. Hráči, kteří se se hrou seznamují nově, mohou na začátku tápat, jelikož se snaží herní svět pochopit a sžít se s ním. Mikro zapojení se projevuje tak, že hráč je do hry ponořen skrze jiné médium. Čte knihy, sleduje film/seriál či poslouchá herní soundtrack a tím pádem rozšiřuje své povědomí o hře využíváním všech dostupných zdrojů, které se navzájem ovlivňují. Dokonce bylo právě díky této vzájemné interakci vícero médií z výzkumu patrné, že hráči pohybující se v univerzu dané hry před herní epizodou, jsou ještě před ní také ponořeni, a do hry vstupují již s určitým zaujetím. Nutným předpokladem ke vzniku *transmediální imerze* je tedy hlubší znalost herního univerza, než kterou nabízí hra samotná.

4.1 Návrh dalšího výzkumu

Napadá mne hned několik možných návrhů na další výzkumné šetření. Mohlo by být zajímavé věnovat se z hlediska zkoumání *imerze* více do hloubky jednotlivým osobnostem hráčů a rozdílům mezi nimi. V rámci tohoto výzkumu se objevilo osm informantů z jedenácti, kteří sdíleli takřka totožné názory (preference narativního charakteru hry), což

mne velmi zaujalo. Jsou si osobnostně/zkušenostně nějak podobní? Jaký je rozdíl v navození či intenzitě *imerze* mezi hardcore hráči videoher a těmi svátečními? Platí pro ně jiné mechanismy ponoření? Je třeba prozkoumat transmediální model *imerze* do hloubky. Jelikož na základě výzkumu připisuji tento charakter pouze u žánru RPG, zajímalo by mne jeho zmapování jeho přítomnosti u her odlišných žánrů, či jeho případné potvrzení/vyvrácení u dalších zástupců her na hrdiny, které disponují transmediální povahou.

Co se aplikace do praxe a dalšího využití poznatků týče, výzkum nastínil možné důvody, proč si hráči vybírají tento typ hry a také jak se ono ponoření projevuje. Výzkumník tak může lépe pochopit, které mechanismy hry vyvolávají takové pocity a jak osciluje jejich intenzita. Například vydělení fenoménů flow a jeho vymezení od *imerze*. Výsledky je možné aplikovat na jiná media. Mapování *imerze* se aktuálně užívá v praxi edukační (výzkumy C. Broma) či terapeutické. Zmapovat funkci *imerze* by bylo zajímavé například v rámci zefektivnění edukačního procesu či terapie. Zajímavou roli by mohla hrát v interaktivní výuce, kdy by žáci skrze jemné plynutí s činnostmi ve hře/simulaci, které zároveň přináší zábavu.

4.2 Limity šetření

Výzkum je jistě nutné zopakovat či pozměnit (zvýšit výzkumný vzorek, použít jiné metody šetření, změnit herního zástupce), popřípadě přímo zaměřit na transmediální charakter videoher žánru RPG. Věřím, že skutečně žánr RPG v tomto druhu *imerze* vyniká, a právě z tohoto důvodu vznikají také mé obavy o jeho potvrzení také u jiných videoherních zástupců. Na trhu navíc není mnoho her, na kterých lze teorii dále testovat (podmínkou je knižní předloha, filmové zpracování apod.).

Specifičnost příkladové hry Zaklínač 3: Divoký hon tkví právě v orientaci primárně na příběh. Obsahuje psychologicky propracované postavy, vzbuzuje k identifikaci s již vytvořeným avatarem nebo k nepřetržitému ovlivňování příběhu prostřednictvím volby rozhodnutí. Ostatní herní žánry na příběhu tolik nestaví a pro úspěšnost či hlubší prožitek ze hry nemusí být další média natolik určující. Například u hry žánru MOBA²³, Heroes of the Storm (Blizzard, 2015), hráč zastupuje hrdinu, za kterým sice je další příběh, avšak hra sama

²³ MOBA = Multiplayer online battle arena, žánr online bojové videohry.

o sobě cílí spíše na elementy ludické povahy; tedy souboj, kooperaci s ostatními hráči či strategickou volbu talentů záviselých na povaze jednotlivého zápasu, který s příběhem nemá nic společného. Na příkladu jiných žánrů by tedy model mohl mít jisté limity.

Nejkritičtější místo celého konceptu leží v jádru jeho difúzním užívání. Jelikož jde o fenomén užívaný hráčskou komunitou na straně jedné, v rámci vědeckého diskurzu na straně druhé, dále pak také kritiky, vývojáři a vůbec všemi, kteří se více zajímají o problematiku videoher. Je jej často užíváno buď velmi volně, kdy představuje zamlžený pojem reprezentující subjektivní prožitek jednotlivce, a nikoliv souhrnně aplikovatelný fenomén, nebo naopak příliš ohraničeně, kdy badatelé přicházejí s různými definicemi jednoho termínu, či naopak pojmenovávají stejný prožitek vícero názvy. Situaci komplikuje nejen tato nejednotnost, nýbrž také problematická verbalizace či reflexe tohoto prožitku hráči.

Dalším potenciálním problémem mohou být také odlišnosti v pochopení konceptu *imerze* hráči, kdy každý popisuje trochu jinou sílu ponoření (někdo může být lepším vypravěčem, někdo zase nemusí být tolik citlivý ke svým psychickým prožitkům apod.).

4.3 Závěr

Cíl práce považuji za splněný. Na otázky položené na začátku výzkumu se během analýzy dat podařilo nalézt odpověď. Ač má výzkum své limity a několik postupů bych nyní změnila (například volba kratší a obecnější kostry rozhovoru), jsem přesvědčena, že svůj účel splnil a pomohl pochopit jisté souvislosti mezi ponořením hráče do hry a herními charakteristikami. V rámci analýzy rozhovorů s informanty a hráčských deníků vyvstala také možnost obohacení stávajících teorií *imerze* o tzv. *transmediální imerzi*, která by mohla mít potenciál zvláště pro žánr RPG a pro výzkum *imerze* ve videohrách (a možná také v jiných médiích) obecně.

5 Seznam použitých informačních zdrojů

- Bartle, R. (2005). Virtual Worlds: Why People Play. Massively multiplayer game development 2 (1). (stránky 3-18)
- Bendová, H. (2016). Umění počítačových her. Praha: NAMU.
- Bystrom, K., Barfield, W. & Hendrix, K. (1999). A Conceptual Model of the Sense of Presence in Virtual Environments. Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 8:2, (stránky 241-244)
- Caillois, R. (2001). Man, Play and Games. Baltimore: University of Illinois Press.
- Calleja, G. (2011). In-Game. From Immersion to Incorporation. Cambridge: The MIT Press.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper and Row.
- Ermi, L. & Mäyrä, F. (2007). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. In S. de Castell & J. Jenson (Eds.), Worlds in play: international perspectives on digital games research (37-53), New York, NY: Peter Lang Publishing.
- Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place. Digital Games Research Conference. University of Utrecht. Dostupné z: http://www.ludology.org/articles/frasca_levelUP2003.pdf
- Galloway, A. R. (2006). Gaming: Essays on Algorithmic Culture. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Genvó, S. (2009). Understanding digital playability. V B. Perron, & M. J. Wolf, The Video Game Theory Reader 2 (stránky 133-149). New York: Routledge.
- Grau, O. (2003). Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge: The MIT Press.
- Huizinga, J. (2000). Homo ludens: O původu hry v kultuře. Praha: Dauphin.
- Hrabec, O. (2012). Prožitek flow ve videoherních žánrech. Diplomová práce. Univerzita Karlova.

- Hoogen, W. et al. (2009). Effects of Sensory Immersion on Behavioural Indicators of Player Experience: Movement Synchrony and Controller Pressure. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA*. Dostupné z: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.18127.pdf>
- Jenkins, H. (2004). *Game Design as Narrative Architecture*. V N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (eds.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game* (stránky 118-130). Massachusetts: The MIT Press.
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T. & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International journal of human-computer studies* (stránky 641-661).
- Madigan, J. (2010). The Psychology of Immersion in Video Games. *Psychology of Games*. Dostupné z: <http://www.psychologyofgames.com/2010/07/the-psychology-of-immersion-in-video-games/>
- Murray, J. (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
- Procci, K. & Bowers, C. (2011). An examination of flow and immersion in games. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*. Vydání 55. č. 1. (stránky 2783-2187) SAGE Publications.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- Sapkowski, A. (1992). *Meč osudu*. Praha: Winston Smith.
- Sapkowski, A. (1993). *Stříbrný meč*. Praha: Winston Smith.
- Sapkowski, A. (1994). *Věčný oheň*. Praha: Winston Smith.
- Sapkowski, A. (1995). *Krev elfů*. Ostrava: Leonardo.
- Sapkowski, A. (1996). *Čas opovržení*. Ostrava: Leonardo.
- Sapkowski, A. (1997). *Křest ohněm*. Ostrava: Leonardo.

- Sapkowski, A. (1998). *Věž vlaštovky*. Ostrava: Leonardo.
- Sapkowski, A. (1999). *Poslední přání*. Ostrava: Leonardo.
- Sapkowski, A. (2000). *Paní jezera*. Ostrava: Leonardo.
- Sapkowski, A. (2015). *Bouřková sezóna*. Ostrava: Leonardo.
- Schubert, T. & Crusius, J. (2002). Five Theses on the Book Problem: Presence in Books, Film and VR. Dostupné z:
<https://pdfs.semanticscholar.org/5af1/184cdf5a9c5d9c23a57c121467c9c202972f.pdf>
- Slater, M., Usoh, M. & Steed, A. (1994). Depth of Presence in Virtual Environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 3, (stránky 130–144).
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M. L. (2006). *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Takatalo, J. et al. (2010). Presence, Involvement, and Flow in Digital Games. V R. Bernhaupt. *Evaluating User Experience in Games: Concepts and Methods* (stránky 23-46). London: Springer.
- Thon, J. N. (2008). Immersion Revisited. On the Value of a Contested Concept. V A. Fernandez, O. Leino & H. Wirman (eds.). *Extending Experiences: Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience* (stránky 29-43). Rovaniemi: Lapland University Press.
- Weibel, D., Wissmath, B. & Groner, R. (2007) Presence vs. flow in the context of computer games. *International Society for Presence Research (ISPR) r. 2007*, (stránky 379-380).
- Wirth, W. et al. (2007). A Process Model for the Formation of Spatial Presence Experiences. *Media Psychology*, 9, (stránky 493-525).

Seznam příloh

Příloha 1 – Struktura rozhovoru

Příloha 2 – Přepsané rozhovory s hráči

Příloha 3 – Hráčské deníky